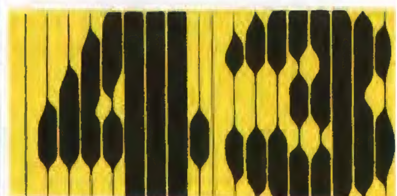
september - oktober 1992
175 fr / fl 8.95
+ disk : 415 fr / fl 22

43 MSX CLUB magazine













een uitgave van MSX-club
BELGIË - NEDERLAND

Club Produkties

SOFTWARE : Spellen

code..naam .... omschrijving
X33....Amazing Cash .... grandioos gokkastspel
X11....Apocalypso .... Heel erg groot doolhofspel
X50....Boggle .... het bekende letterspelletje meer dan 40000 woorden
X01....Dungeon II .... arcadeadventure MSX1 Nederlands geproken
X49....100 velden voor Eggerland 1 .... extra velden met laadinstructie
X13....Game-Box .... verzameling van 5 spellen
X18....Infinity .... super gokkastspel - 3 decks
X10....Search for Mum .... behendigheidsspel
X16....Super Game Box .... Vectron, Defcon, Maze of the black spider
X17....The Valley .... Tekstadventure met graphics en muziek
X06....Verzamelde spelprogramma's .... 12 spellen basic en machinetaal

SOFTWARE : Utilities en Diversen

code..naam .... omschrijving
X34....Color screencopyset .... scherm in kleur afdrukken met X04 en X05E
X02....Encyclopedie .... atlasprogramma
X36....GameBuilder .... spelontwerpprogramma incl. voorbeeld The Castle
X12....G.A.M.E. .... spel en muziek ontwerpprogramma ook voor MSX 1
X22....50 Logo projecten .... boek en disk met voorbeelden (LOGO nodig)
X14....MCBC-BOX 1 .... Textshow, Demoflow en Supertouch (schermeditor)
X20....MCBC-BOX 2 .... Convert , Art of Noise en Astrid
X40....MCBC II .... MSX-BASIC compiler
X41....MCBCset .... MCBC II inclusief userkit
X15....MCBC-UserKit .... set routines voor bij MCBC I en II
X37....Mr Fred .... sectoreditor voor MSX-2
X21....SuperCop .... back-up programma voor beveiligde diskettes
X03....Superfont .... teksten en plaatjes samen op scherm en op de printer
X42....Superimpose & Video .... Voorziet films van titels
X04....Trans .... MSX-karaketers op Epson
X05M Turbo screencopy MSX .... print scherm op MSX printer
X05E.Turbo screencopy Epson .... print scherm op Epson printe

SOFTWARE : Educatief

code..naam .... omschrijving....leeftijd
E01....Construc .... bollen plaatsen in matrix 5-8
E02....Logi .... vorm en kleur combineren 5-8
E03....Magic .... computerkleurboek 4-12
E04....Memo .... geheugentraining 5-1
E05....Afbreken van woorden .... lettergrepen 8-12
E06....Globaal - steunwoorden .... woordherkenning 6-8
E07....Leestechnische synthese .... woorden leren vormen 7-8
E08....Spellingstructuurlijsten .... vlot leren lezen en schrijven 7-11
E09....Werkwoordsvormen .... werkwoorden leren vervoegen 9-12
E10....Woordenlijst .... vreemde woorden trainen 10-16
E11....Betalen met munten en biljetten .... bedrag exact maken 8-12
E12 ...Breuken & breuken vergelijken .... breukbegrip opbouwen 8-12
E13....Brug - minbrug .... rekenen over de tien heen 7-8
E14....Getallenrijen .... ontbrekende getal in een rekenkundige rij 8-12
E15....Prefix .... getallen tot 20 goed leren kenne 6-8
E16....Splitsen .... hoeveelheden tot 10 splitsen 6-8
E17....Maaltafels .... tafels van vermenigvuldiging met voorstellingen 8-10
E18....Matrix .... basisbewerkingen (+–X) in puzzelvorm 8-12
E19....Meer, minder, gelijk maken .... hoeveelheden tot 10 nderling 5-8
E20....Rekenmannetje (Gestalt) .... rekenen met visuele structuur 7-8
E21....Robot .... trainen in hoofdrekenen 8-10
E22....Schatten en meten .... kleine hoeveelheden schatten/meten 8-10
E23....Temporekenen .... hoofdrekenen op tijdsbasis 8-11
E24....Verzameling .... tel de elementen en bereken het totaal 5-8
E25....Winkel .... boodschappenlijstje controleren 9-12
X35....Schuifmaat .... om leren gaan met een nonius 12-15

Publikaties

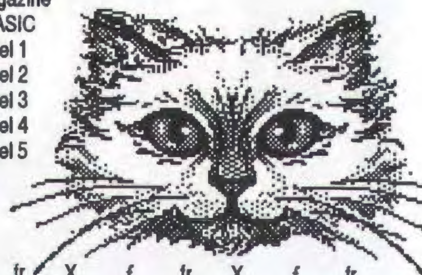
De Publiakties van de MSX Club België-Nederland verschijnen zowel op papier als op diskette, vaak ook gecombineerd. Oude nummers van het MSX Club Magazine zijn na te bestellen indien nog voorradig. Prijs afhankelijk van porto. Fotocopieën van (delen van) niet meer leverbare magazines na overleg. Neem daarvoor, liefst telefonisch, contact op met Gerrit Willemsen of Wilfried Hermans. (zie colofon voor telefoonnummer cq adres)

Publikaties gekoppeld aan het Club Magazine

X07....Verzamelde jaargang 1985
X43....Jaarboek '85
X08....Verzamelde jaargang 1986
X09....Verzamelde jaargang 1987
X38.... Workshop 88 boek met drie diskettes De meeste teksten uit magazines van 1988 en toelichting bij de diskettes Géén listings uit magazine.
X26....Workshop 89 compleet De magazines uit 1989 met vier (!) diskettes
X39....Workshop 89 vier diskettes met brochure
X45....Workshop 90 compleet De magazines uit 1990 met zes diskettes
X46....Workshop 90 diskettes De zes diskettes van het magazine in 1990
X47....Workshop 91 compleet De magazines uit 1991 met zes diskettes
X48....Workshop 91 diskettes De zes diskettes van het magazine in 1991
S01 t/m S21 diskette die bij magazine 01 t/m 21 hoorde, één diskette
S22 t/m S40 diskettes die bij magazine 22 t/m 40 hoorde, twee diskettes

Losse produkties

X24....Workshop 4 MSX In feite een superdik (248 pagina's)MSX Club Magazine met extra grote artikelen en programma's en lijsten
X25....Workshop 4 MSX compleet als hierboven maar met drie diskettes
X23....Workshop 4 MSX alleen drie diskettes
X44....Opbergkaft MSX Club Magazine
X30....Programmeren in MSX-BASIC
X31....Peeks Pokes & Truuks deel 1
X32....Peeks Pokes & Truuks deel 2
X27....Peeks Pokes & Truuks deel 3
X28....Peeks Pokes & Truuks deel 4
X29....Peeks Pokes & Truuks deel 5



Prijzentabel

X	f	fr.	X	f	fr.	X	f	fr.	X	f	fr.
01	25,-	475	13	25,-	475	25	50,-	950	37	25,-	475
02	25,-	475	14	25,-	475	26	75,-	1425	38	50,-	950
03	75,-	1450	15	25,-	475	27	21,-	400	39	40,-	760
04	25,-	475	16	25,-	475	28	22,-	420	40	90,-	1700
05	35,-	650	17	25,-	475	29	23,-	440	41	100,-	1900
06	25,-	475	18	25,-	475	30	20,-	380	42	100,-	1900
07	25,-	475	19	25,-	475	31	19,-	360	43	15,-	285
08	25,-	475	20	25,-	475	32	20,-	380	44	15,-	285
09	25,-	475	21	29,-	550	33	25,-	475	45	75,-	1425
10	25,-	475	22	55,-	1025	34	45,-	850	46	50,-	950
11	25,-	475	23	25,-	475	35	25,-	475	47	75,-	1425
12	30,-	570	24	30,-	570	36	40,-	760	48	50,-	950
									49	15,-	285
									50	25,-	475

S-nummers tot en met nummer S21 per stuk f 15,- / 285 fr
S-nummers vanaf nummerS22 per stuk f 20,- / 380 fr
E-nummers tot en met nummer E25 per stuk f 29,- / 525 fr en
E-nummers per setje van vier nummers tegelijk besteld f 100,- /1850 fr

Zie de colofon (blz 4) hoe u kunt bestellen.

MSX CLUB MAGAZINE 43
september - oktober 1992

▲ MSX-Club

De MSX-Club België / Nederland is een vereniging zonder winstoogmerk voor MSX-gebruikers in België en Nederland.

▲ MSX Club Magazine

In ons tweemaandelijks tijdschrift vindt u programma's en bijdragen die u wegwijs maken in de boeiende wereld van MSX-BASIC, machinetaal, Pascal, LOGO ...U vindt ook regelmatig hardwareprojecten, softwaretests en algemeen nieuws. Het Magazine verschijnt in de eerste helft van de oneven maanden.

▲ Redactie

hoofdredacteur Nederland :
Frank Druijff, tel.:(010) 425 42 75, fax na telefonisch overleg
secretariaat Nederland :
's-Gravendijkwal 5a, 3021 EA Rotterdam (redactie)
Eurovisieplein 41, 3402 GE IJsselstein (overige zaken)
hoofdredacteur België :
Wilfried Hermans, tel.:(014) 54 59 74, fax: (014) 54 98 21
secretariaat België :
Mottaart 20, B-2230 Herselt
eindredacteur :
Herman Bellekens

▲ Medewerkers :

Erik van Bilsen, Jan Clements, Willy Coremans, Wim Dewijngaert, Hugo Dewijngaert, Adriaan van Doorn, Wies Hermans, Ron Holst, Frank Huisman, Ben Kagenaar, Cock Leentfaar, Tom Renirie, Jan van Roshum, Ernst Schuller, Christophe Van Cauwenbergh, Patrick van der Veken, Jef Verwimp, John de Vries, Edwin Weijdema en Gerrit Willemsen.

▲ Illustraties en layout

Ronald Maher en Frank H. Druijff

▲ Abonnementen

Een abonnement kan op ieder moment van het jaar worden gestart, maar loopt altijd tot het einde van een abonnementsjaar.
Het abonnement houdt in dat men het MSX Club Magazine tweemaandelijks —eerste helft van de oneven maand—ontvangt.
Verder kan men gebruik maken van de verschillende diensten van de club : telefonische informatie, software service, korting op clubprodukties, communicatie-diensten en gratis plaatsen van maiskorrels.

▲ Tarieven

abonnement (alleen magazine)		
voor jaargang (zes afleveringen)	*f* 45,– /	850 fr
onvolledige jaargang*) per aflevering	*f* 8,– /	160 fr
diskabonnement (magazine met diskettes)		
voor jaargang (zes afleveringen)	*f* 122,– /	2250 fr
onvolledige jaargang*) per aflevering	*f* 21,– /	400 fr

*) Abonnementen voor een of twee afleveringen worden alleen geaccepteerd bij het gelijktijdig voldoen van het abonnementsgeld voor de volgende jaargang.

Bij tien of meer abonnementen op één adres kan korting worden verleend. Informeer bij G. Willemsen / W. Hermans.

▲ Telecommunicatie

TELE-LINE VIDEOTEX DATABANK
(24 / 24 u, V.21, V.22, V.23)
B : 016 / 291911 of 016 / 200845
NL : 09–3216291911 of 09–3216200845
ZAANDATA VIDEOTEX DATABANK
(24 / 24 u., V.21,V.22,V.22bis en V.23)
NL : 075–160592 of 075–169568
B : 00 / 31 75 160592 of 00 / 31 75 169568
VIDEOTEX NEDERLAND (37,5 ct/min, niet vanuit België bereikbaar)
(24 / 24 u., V.21, V.22, V.22bis en V.23)
NL : 06–7400 kies voor de dienst MULTIMIX
JC-DATABANK (ANSI-BBS) offline
Honeurs worden waargenomen door BBS Domstad
NL : 030–886328
B : 00 / 31 30 88 63 28

▲ Betalingswijze

België :
1. opsturen van Eurocheque of girobetaalkaart naar :
MSX ledenadministratie
p/a Jef Verwimp
Geneinde 27
2260 Westerlo
2. overschrijving op rekening :
Generale Bank Tongerlo 230–0096323–22 t.n.v. DAInamic V.Z.W.
Nederland :
1. bij voorkeur overschrijving op :
POSTGIRO 567411
t.n.v. MSX–Club B/N
IJsselstein
2. overschrijving op rekening :
AMRO-bank Baarle–Nassau 46.07.36.051 t.n.v. DAInamic

Vermeld altijd duidelijk : naam, volledig adres en reden van betaling. Vergeet ook uw lidnummer niet bij verlenging.

▲ Bestellingen :

Bestellen van de produkten van de club of produkten die via de club worden aangeboden door overmaken van het verschuldigde bedrag op een van onze rekeningen onder vermelding van naam, volledig adres en gewenste produkt. Gebruik bij voorkeur de bestelcodes.
België :
MSX CLUB, Mottaart 20, 2230 Herselt,
Kredietbank Herselt 401-1009701-46
Nederland :
POSTGIRO 567411
t.n.v. MSX-Club B/N
IJsselstein

Korting : Leden krijgen onder vermelding van lidnummer 10 % korting op de clubprodukties !

▲ Diskettes van diskabonnement

De schijven van het diskabonnement kunnen achteraf los besteld worden. De kosten bedragen *f* 20,– / 400 fr per set.
België : MSX CLUB, Mottaart 20, 2230 Herselt 014 / 54 59 74
Nederland : G. Willemsen, Eurovisieplein 41, 3402 GE IJsselstein
tel : 03408–85634 GIRO : 567411 t.n.v. MSX Club B/N, IJsselstein
fax : 03408–72156

Beste Lezer,

43

Vakantie. Het lonkt naar mij. Ik heb als docent in de ogen van een ieder die niet in het onderwijs zit altijd vreselijk veel vakantie. Dat in de rest van de maatschappij iedereen in de loop van de laatste dertig jaar is vooruitgegaan van twee weken en een paar snipperdagen naar nu toch vier of vijf weken en dat in het onderwijs alles bij het oude bleef, daar horen wij niemand over. Overigens werd de klasgrootte wel aangepast, maar dat was voor ons lesgevenden juist een achteruitgang en ook op salarieel gebied staat het onderwijsveld niet te juichen. Maar het blijft een vaststaand feit dat ik in de zomer een vrij grote periode heb waarin ik mij niet dagelijks naar mijn pupillen hoef te begeven. In deze periode reserveer ik een fors deel om het volgende magazine af te maken, mijn kamer op te ruimen, achterstanden weg te werken, medewerkers te ontmoeten, mijn kamer weer op te ruimen en een planning voor de volgende periode te maken.

Arm gezin. Ik bracht vrouw en kinderen eerst naar het strand, zij komen dan lekker uitwaaien en ik kon een paar dagen ongestoord, dag Tom leuk je te zien, goed Martin ik heb nu toch de tijd, 's middags dan Ruud, OK Wammes dat schikt mij ook, och maar een andere keer Henk, ik zei dus ongestoord, aan het magazine verder werken. Het gezin weer opgehaald en die dag maar niet in bad, bezet met strandgangenrs. Een paar dagen samen, schiet niet echt op met het blad. Het gezin, voor het tot spontane zelfontbinding zou komen, nu naar het bos gebracht. Helpen met tent opzetten en nog een prak kampeervoer naar binnen gewerkt en weer naar huis. Lekker ongestoord, ja dat is leuk Edwin, fijn Tom dat je er weer bent, hé Nico lang niet gesproken, dag Dirk ik dacht dat je nog op vakantie was, nou Ben dan kom je toch even langs,..., ongestoord dus alles afmaken. Gezin opgehaald en met een aantal medewerkers een avondje lekker BBQ'n. Goh Erik ben jij ook al weer terug..............

Maar ik zet er nu een punt achter en ga weg. Ontspannen, want in het najaar barst het beurzengeweld weer los. Wij beginnen met Oss en dan Zandvoort en als de tekenen niet bedriegen wordt dat net zo'n succes als Tilburg. Een maand later komt in het oosten Almelo een beurs die wel de MSX-kern trekt, standhouders genoeg, maar het grote publiek heeft de weg nog steeds niet gevonden. En dat is niet terecht, het is geen klein dagje maar een echte beurs. U moet dan ook echt eens komen dit jaar hoor. Dan de grote HCC-beurs in november en tot besluit eind december zogezegd tussen tabberd en engelenhaar komt dan Doetinchem. Het wordt weer druk; maar nu eerst de tent inladen.

Frank H. Druijff

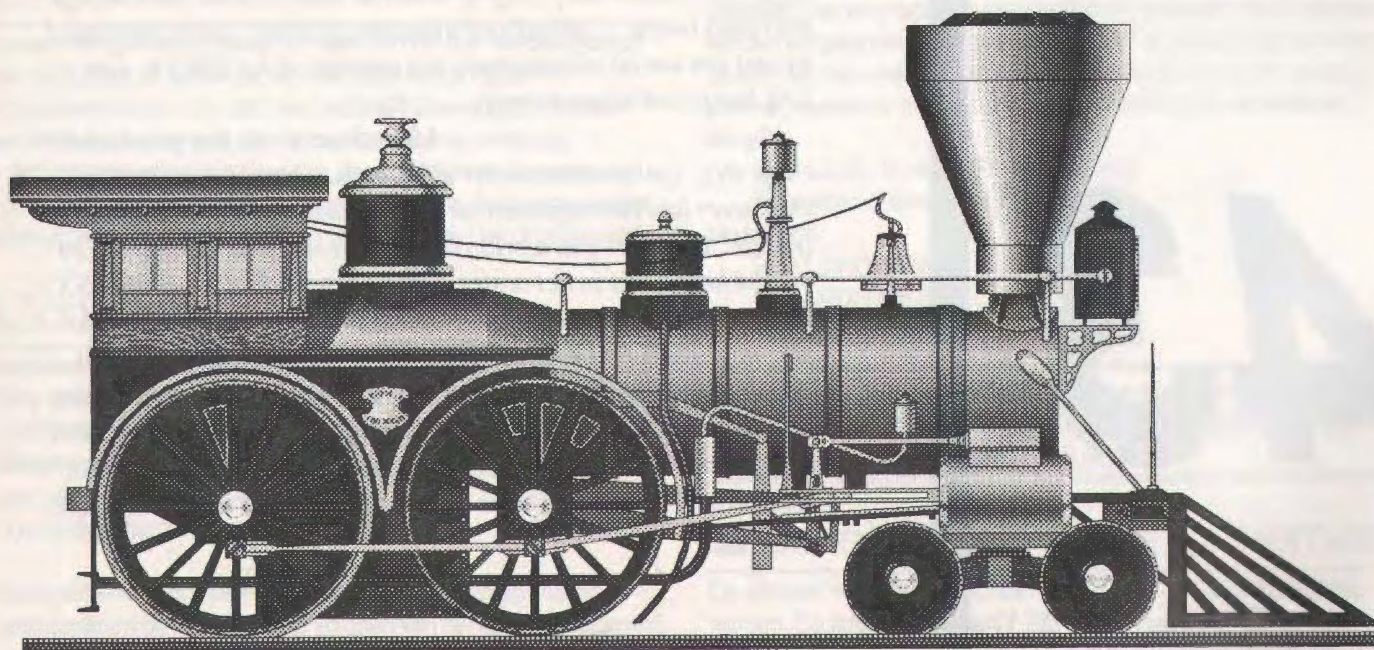
Spelen met Cirkels

Deel 6 Cycloïden

In deze aflevering schakelen we over van de stapvormige technieken naar een continue methode om hiermee een nieuw type te gaan maken : de cycloïde en haar varianten.

Continue methode

In de hieraan voorafgaande aflevering van *Spelen met Cirkels*, werd o.a. aandacht besteed aan figuren, die ontstaan door punten die op de omtrek van een cirkel liggen, **achtereenvolgens**, als middelpunten voor het tekenen van nieuwe cirkels te gebruiken. Dit zou een *stapvormige* techniek genoemd kunnen worden. Als logisch vervolg op deze stap voor stap methode, volgt er nu een bespreking van een **continue** methode, waarbij een cirkel over de omtrek van een andere cirkel rolt. Deze laatste cirkel wordt wel aangeduid als *voortbrengende cirkel*. Aan het ontstaan en het construeren van dit soort figuren is—door de eeuwen heen—veel aandacht besteed door wetenschappers zowel als amateurs. De geschiedenis van de cycloïde laat zich dan ook lezen als een boeiende roman. Bij hun observaties van banen die door planeten doorlopen worden filosofeerden de Grieken reeds over: "*....cirkels die over cirkels rollen....*". In de tweede helft van de 17e eeuw wordt de benaming 'cycloïde' ingevoerd voor figuren, die tot die tijd werden (en ook tegenwoordig nog wel worden) beschreven als 'roltrek', 'radlijn', 'rollijn' of 'rolkromme'. Belangrijke bijdragen aan het onderzoek van cycloïden werden door Nederlandse geleerden geleverd: (Hendrik van Heuraet in 1659 en Christiaan Huygens in 1701), in navolging van, of vooruitlopend op studies van andere beroemde wis- en natuurkundigen zoals : Torricelli, vader en zoon Pascal [*NvdR: inderdaad een achternaam, vader Étienne en zoon Blaise en die is terecht het beroemdst geworden.*], Jacobus Bernouille, Leibnitz en Euler. Met de kennis, die door deze en nog vele andere grote denkers moeizaam vergaard werd, kan nu, met gebruikmaking van een eenvoudig computer-programmaatje, naar hartelust *gespeeld* worden ! Een wel zeer geringe moeite, vergeleken met wat er in het pré-computer tijdperk ➠



zo al kwam kijken om met behulp van passer en lineaal rolkrommen te construeren.

CYCLO.BAS

Om een cirkel in een cycloïde te veranderen, behoeft er aan een programma waarmee een cirkel getekend kan worden slechts, één enkele opdracht toegevoegd te worden. Deze opdracht staat in het programma CYCLO.BAS in regel nummer 250. Wordt deze opdracht d.m.v. een REM buiten werking gesteld, dan resteert er een programma voor het tekenen van een cirkel met straal R. Omdat T gelijk is aan 6 (regel 160), zal deze cirkel drie keer (over-elkaar) getekend worden. Als T=6, kan regel 200 gelezen worden als:

`FOR A = 0 TO 3*2*PI STEP ST`

Zoals bekend, bestaat een dergelijke cirkel uit een aantal punten, die door middel van de LINE-opdracht in regel 240 met elkaar verbonden worden. De opdracht in regel 250 zorgt ervoor, dat voor elke stap ST die genomen wordt, het volgende punt horizontaal over een afstand gelijk aan ST*R*Q verplaatst wordt. De afstand tussen begin- en eindpunt van de boog die zodoende getekend zal worden, is dan vanzelfsprekend gelijk aan 2*PI*R (omtrek van een cirkel met straal R). Door telkens een kleine verandering in het oorspronkelijke programma aan te brengen, kunnen er achtereenvolgens *rolbanen*, die in vorm van elkaar verschillen, getekend worden.

Listing

```
100 '*********
110 'CYCLOIDEN
120 '*********
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=4*ATN(1):Q=1.4
150 R=8
160 P=100:T=6
170 H=15:V=98:FX=PI/2:FY=FX
180 ST=2*PI/P
190 LINE(10,106)-(230,106)
200 FOR A=0 TO T*PI STEP ST
210  X=H+R*COS(A+FX)*Q
220  Y=V+R*SIN(A+FY)
230  IF A=0 THEN PRESET(X,Y)
240  LINE-(X,Y)
250  H=H+ST*R*Q
260 NEXT A
270 IF INKEY$="" THEN GOTO 270
```

CYCLO.BAS

Figuur no.1

A1– De cycloïde die getekend zal worden als het programma CYCLO.BAS onveranderd gebruikt wordt: Omdat T = 6 (regel 160) worden er drie bogen getekend.

A2– Cycloïde die ontstaat na het aanbrengen van de volgende aanpassingen:

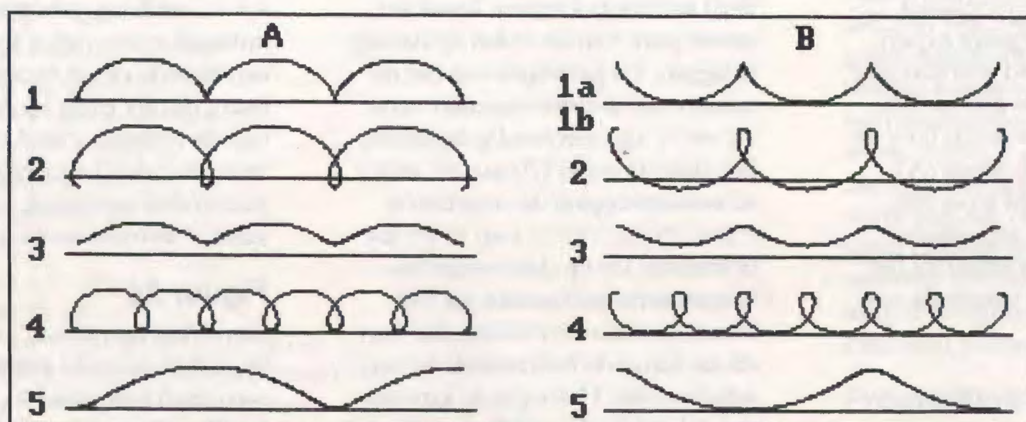
Regel 210:

`X=H+(R+4)*COS(A+FX)*Q`

Regel 220:

`Y=V+(R+4)*SIN(A+FY)`

Een dergelijke kromme wordt een *verlengde cycloïde* genoemd. Afgebeeld wordt de baan, die beschreven wordt door een punt, dat zich **buiten** de rollende cirkel bevindt. Om het ontstaan van dit soort cycloïden te begrijpen, kan men zich, in gedachten, verplaatsen naar een circus, waar een evenwichtskunstenaar op een fiets over een boven de piste gespannen draad rijdt. En van de wielen van de fiets is uitgerust met een stangetje, dat buiten het wiel uitsteekt. Telkens als dit uitsteeksel de draad passeert, ➡



FIGUUR No.1

zal het uiteinde ervan zich onder de draad bevinden en het zal voor elke rondwenteling van het wiel t.o.v. de draad, een cycloïde beschrijven met een vorm, gelijk aan die van A2. Er ontstaan lussen in de richting van de weg waarover de cirkel (het wiel) rolt. Als men de waarde van R in regel 150 met 4 vergroot, zou dit slechts tot gevolg hebben, dat de cycloïde A1 anderhalf maal groter getekend wordt.

A3– Cycloïde die ontstaat na het aanbrengen van de volgende aanpassingen:

Regel 210:

```
X=H+(R-4)*COS(A+FX)*Q
```

Regel 220:

```
Y=V+(R-4)*SIN(A+FY)
```

De kromme die nu getekend wordt is een z.g.n. *verkorte cycloïde*. Afgebeeld wordt de baan, die beschreven wordt door een punt, dat zich **binnen** de rollende cirkel bevindt. Er ontstaan nu geen lussen en de overgangen tussen twee opeenvolgende cycloïden zijn niet *scherp*. Om goed te begrijpen wat er gebeurt, verdient het aanbeveling in de regels 210 en 220 achtereenvolgens R-4, R-8 en R-12 in te vullen.

A4– Cycloïde die ontstaat na het aanbrengen van de volgende veranderingen:

Regel 210:

```
X=H+R*COS(2*A+FX)*Q
```

Regel 220:

```
Y=V+R*SIN(2*A+FY)
```

Hierdoor zal de cirkel met straal R twee maal zo snel ronddraaien. De snelheid waarmee de cirkel zich t.o.v. de weg verplaatst verandert hierbij niet, evenmin als de richting waarin hij zich verplaatst. Uiteraard kan een dergelijk experiment niet uitgevoerd worden met een wiel dat over de grond rolt. Het aantal cycloïden is nu t.o.v de eraan voorafgaande series (A1 t/m A3) **verdubbeld** en er ontstaan lussen die de *weg* raken.

A5– Cycloïde die ontstaat na het aanbrengen van de volgende veranderingen:

Regel 210:

```
X=H+R*COS(A/2+FX)*Q
```

Regel 220:

```
Y=V+R*SIN(A/2+FY)
```

De snelheid waarmee de cirkel om het eigen middelpunt draait is nu **gehalveerd**. Het aantal cycloïden is t.o.v A1 t/m A3 eveneens gehalveerd en de overgangen tussen twee opeenvolgende cycloïden zijn niet *scherp*.

Listing

```
100 '*****************
110 'PROGRAMMA NO.10-3
120 '*****************
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=4*ATN(1):Q=1.4
150 R=70:S=35
160 P=15:P1=P
170 H=256:V=106
180 ST=2*PI/P:S1=2*PI/P1
190 FOR A=0 TO 2*PI+1E-03 STEP ST
200  X1=H+R*COS(A)*Q
210  Y1=V+R*SIN(A)
220  FOR B=0 TO 2*PI+1E-03 STEP S1
230  X2=X1+S*COS(B)*Q
240  Y2=Y1+S*SIN(B)
250 IF B=0 THEN PRESET(X2,Y2)
260  LINE -(X2,Y2)
270  NEXT B
280  NEXT A
290 IF INKEY$="" THEN GOTO 290
```

PROG10-3.BAS

De fasehoeken FX en FY

In regel 170 worden de fasehoeken FX en FY gelijk gemaakt aan PI/2. Voor het tekenen van een cirkel op het computerscherm moeten er achtereenvolgens een aantal punten, die tezamen de omtrek van de cirkel bepalen, berekend worden. De fasehoeken FX en FY zijn bepalend voor de positionering van het eerste punt van de reeks waaruit de cirkel opgebouwd gaat worden. Door er een waarde gelijk aan PI/2 (overeenkomend met 90 graden) aan toe te kennen, komt het eerste punt van de cirkel op de *weg* te liggen. De gevolgen van het invoeren van andere waarden voor FX en FY zijn eenvoudig te ontdekken door in regel 170 aan FX en FY achtereenvolgens de waarden 0, PI/4, PI/2, 3*PI/4 en 2*PI toe te kennen. De op deze wijze verkregen serie zal bestaan uit vijf identieke series cycloïden, die t.o.v elkaar langs de horizontale as verschoven zijn. Hierbij is de grootte van R bepalend voor de grootte van de verschuiving.

Epi– en hypocycloiden

Het model, dat tot nu toe gebruikt werd voor het tekenen van cycloiden bestond uit een **rechte** weg waarover een cirkel voortrolt. Door de weg tot **cirkel** te buigen ontstaan er mogelijkheden tot het tekenen van soms zeer fraaie figuren. Als dit gebeurt door de weg **omlaag** te buigen, ontstaat er een cirkel waarover een tweede cirkel voortrolt. De tweede cirkel rolt aan de **buitenkant** van de eerste, vandaar de naam Epi-cycloïde, vrij vertaald: *"Buitenwaartse – rolkromme"*. Voor de baan, die een punt (elk willekeurig punt) op de omtrek van de rollende cirkel t.o.v de stilstaande cirkel beschrijft. Als de oorspronkelijke rechte weg a.h.w. **omhoog** gebogen wordt, ontstaat er een cirkel **waarbinnen** een tweede cirkel voortrolt. De baan, die elk punt op de omtrek van de rollende cirkel t.o.v. de stilstaande cirkel beschrijft wordt Hypocycloïde genoemd, vrij vertaald: *"Binnenwaartse – rolkromme"*.

Figuur 2a

Een cirkel met straal S rolt, zonder te glijden, over de **buitenkant** van een cirkel met straal R-S. De verhouding tussen de stralen van beide cirkels is gelijk aan R-S : S = 4 : 1 dus R = 5*S of R/S = 5. De omtrek van de cirkel met straal ➡

Listing

```
100   '******************
110   'PROGRAMMA NO.10-3a
120   '******************
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=4*ATN(1):Q=1.4
150 R=70:S=35:N=2
160 P=100
170 H=256:V=106
180 ST=2*PI/P
190 FOR A=0 TO 2*PI+1E-03 STEP ST
200   X1=H+R*COS(A)*Q
210   Y1=V+R*SIN(A)
220   '
230   X2=X1+S*COS(N*A)*Q
240   Y2=Y1+S*SIN(N*A)
250 IF A=0 THEN PRESET(X2,Y2)
260   LINE -(X2,Y2)
270   '
280   NEXT A
290 IF INKEY$="" THEN GOTO 290
```

PR10-3A.BAS

R-S is dus viermaal zo groot als die van de cirkel met straal S. Het punt P, dat op de omtrek van de cirkel met straal S ligt, beschrijft een in zichzelf gesloten baan, die uit vier (N - 1), naar **buiten** gerichte bogen bestaat. Voor de misschien wat vreemd aandoende *naamgeving* aan de stralen van de in de figuur voorkomende cirkels werd gekozen, omdat er op deze wijze een direct verband ontstaat met het gebruik van de letters R en S in programma's die nog zullen volgen.

Figuur 2b

De cycloïde in deze figuur kan men opvatten als de baan die het punt P beschrijft als de cirkel met straal S over de **binnenkant** van de cirkel met straal R+S rolt. Het punt P beschrijft een baan die uit zes (N+ 1), naar **binnen** gerichte bogen bestaat. De verhouding R : S bleef onveranderd gelijk aan vijf ! Tijdens het tekenen van beide cycloïden van figuur 2, glijdt het middelpunt van de cirkel met straal S over de omtrek van een cirkel met straal R. Het kan dus niet moeilijk zijn om programma no.10, uit de voorgaande aflevering van *Spelen met Cirkels*, zodanig aan te passen, dat er epi- en hypocycloden mee getekend kunnen worden. Het programma no. 10-3 is 't bewijs voor deze stelling.

Listing

```
100   '***************
110   'PROGRAMMA NO.11
120   '***************
130  SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=4*ATN(1):Q=1.4
150 R=70:S=14:N=5
160 P=100
170 H=256:V=106
180 ST=2*PI/P
190 FOR A=0 TO 2*PI+.01 STEP ST
200   X=H+(R*COS(A)+S*COS(N*A))*Q
210   Y=V+R*SIN(A)+S*SIN(N*A)
220   IF A=0 THEN PRESET(X,Y)
230   LINE -(X,Y)
240 NEXT A
250 IF INKEY$="" THEN GOTO 250
```

PROG11.BAS

Programma no.10-3

Omdat er in dit programma twee lussen voorkomen, waarbij de één in de ander opgenomen werd, kunnen er figuren mee getekend worden, die opgebouwd zijn uit van elkaar gescheiden cirkels. Telkens, nadat de waarde van A met een stap ST toegenomen is, zal er een cirkel met straal S getekend worden. Het middelpunt van elk van deze cirkels ligt op de omtrek van een cirkel met straal R.

Programma no.10-3a

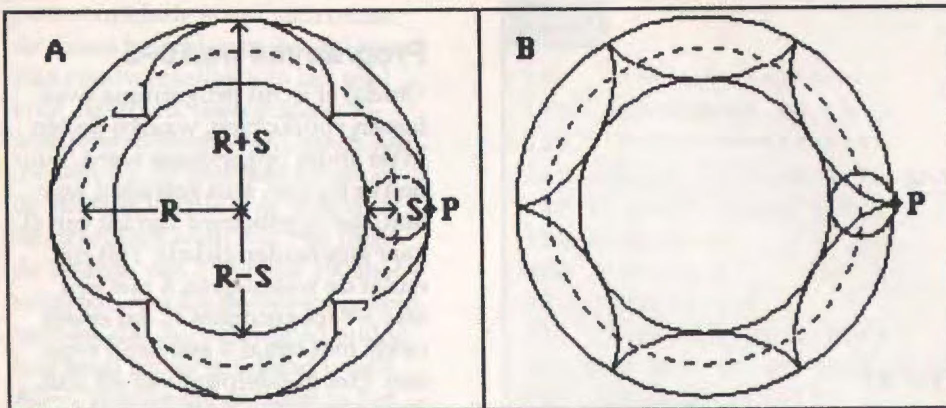
Dit programma ontstaat uit programma no. 10-3 door er de volgende veranderingen in aan te brengen :

Regel 150 :
`R=70: S=35: N=2`
N is de *frequentie* van A in de regels 230 en 240.
Regel 160 : `P=100`
Regel 180 : `ST=2*PI/P`
Regel 220 : `REM`
Regel 230 :
`X2=X1+S*COS(N*A)*Q`
Regel 240 :
`Y2=Y1+S*SIN(N*A)`
Regel 250 :
`IF A=0 THEN PRESET(X2,Y2)`
Regel 270 : `REM`

De lus voor B is tezamen met "B" uit het oorspronkelijke programma verdwenen en dus moet B in de regels 230 t/m 250 door A vervangen worden. Er komt nu nog slechts één enkele lus in het programma voor. Dit heeft tot gevolg, dat de opdracht voor het tekenen van een cirkel met straal R a.h.w. samenvloeit met die voor het tekenen van een cirkel met straal S. Figuren zullen nu uit n ononderbroken lijn bestaan. Bij gebruik van het programma in deze vorm zal er een cycloïde getekend worden, die overeenkomst vertoont met de vorm van een hart. Deze vorm werd ontdekt door de Deense astronoom Ole Rømer en door hem in 1674 Cardioïde (hartvormige kromme) gedoopt.

Programma no.11

Dit programma ontstond uit programma no.3-a, door daarin de volgende veranderingen aan te brengen :



FIGUUR No.2

Regel 150 :
`R=70: S=14: N=5`
Regel 200 :
`X=H+(R*COS(A)+S*COS(N*A))*Q`
Regel 210 :
`Y=V+R*SIN(A)+S*SIN(N*A)`
Bij gebruik van het programma in deze vorm wordt er een epicycloïde getekend die overeenkomt met die uit fig. 2a.

Draairichtingen

Dit is een goed moment om de aandacht nog eens te vestigen op he belang van de keuzen, die gemaakt kunnen worden voor de richting waarin de cirkels met resp. straal R en straal S a.h.w. opgebouwd worden. In programma no.10-3 komt in de regels 200, 210, 230 en 240 een plus-teken voor. Dit heeft tot gevolg, dat de achtereenvolgende punten waaruit beide cirkels bestaan *rechtsom* berekend zullen worden. (zie hiervoor *Spelen met Cirkels* deel 1, magazine no.37,blz.75 onder het hoofdje Programma 4a). Zolang er aan N in regel 150 van programma no.11 een **positieve** waarde toegekend wordt, zullen beide cirkels eveneens rechtsom draaien. Als N echter **negatief** gemaakt wordt, dan heeft dit tot gevolg, dat de *draairichting* van de cirkel met straal S wordt omgekeerd, terwijl deze voor de cirkel met straal R niet verandert. De cirkel met straal R wordt nu dus **rechtsom** opgebouwd, terwijl dit voor de cirkel met straal S **linksom** zal gebeuren. De richting waarin de cirkel met straal R opgebouwd wordt, bepaalt de richting waarin de cirkel met straal S over de buitenkant van de cirkel met straal R-S of over de binnenkant van de cirkel met straal R+S zal rollen. De richting waarin de cirkel met straal S opgebouwd wordt is bepalend voor de richting waarin deze cirkel om het eigen middelpunt zal draaien. Men kan betwijfelen of het, bij gebruik van een computerprogramma als PROG-11.BAS nog wel zinvol is, om van epi- en hypocycloïden te blijven spreken. Dit onderscheid ontstond in het *tandwiel*-tijdperk, waarin het niet mogelijk was om ,met gebruikmaking van *normale* tandwielen, een klein tandwiel b.v. **rechtsom** over de buitenkant van een groter tandwiel en tegelijkertijd **linksom** om het eigen middelpunt te laten draaien.

De waarde van N

De waarde, die in regel 150 aan N wordt toegekend is bepalend voor het aantal keren, dat de cirkel met straal S om het eigen middelpunt zal draaien in de tijd, die nodig is voor n rondgang over de cirkel met straal R-S. Als N positief is, zal dit N-1 keer gebeuren en voor een negatieve waarde van N vindt dit N+1 keer plaats.

De grootheden R, S en N

In programma no. 11 zijn de aan de grootheden R, S en N toegekende waarden beslissend voor vorm en grootte van de figuren die verkregen zullen worden. Voor de vorm van een figuur is N verreweg het belangrijkst terwijl R en S vooral bepalend zijn voor de grootte ervan. Bij de samenstelling van onderstaand overzicht werd ervan uitgegaan, dat N een geheel getal is. In de volgende aflevering van *Spelen met Cirkels* zal o.a. besproken worden wat de gevolgen zijn van het invoeren van een gebroken waarde voor N.

Overzicht

De vorm van figuren :

- ✦ N is positief
  - Er ontstaan naar buiten gerichte bogen of lussen.
  - Het aantal bogen of lussen is gelijk aan N-1.
- ✦ N is negatief :
  - Er ontstaan naar binnen gerichte bogen of lussen.
  - Het aantal bogen of lussen is gelijk aan N+1.
- ✦ N=SQR(R/S) De figuur die ontstaat kan beschreven worden als te (S=R/N^2) bestaan uit vrijwel rechte lijnen en ronde hoeken. Er ontstaan geen lussen !
- ✦ N=R/S De figuur bestaat uit een aantal bogen. (S=R/N). Er ontstaan geen lussen ! (voor het tekenen van figuur 2a was N gelijk aan 5 en voor 2b was N gelijk aan -5)
- ✦ S=R Er ontstaan lussen die elkaar in het middelpunt van de figuur snijden.
- ✦ De voorwaarden waaraan voldaan moet worden voor het tekenen van figuren waarin de lussen elkaar raken, zonder elkaar te snijden, zullen in een volgende aflevering besproken worden.

De grootte van figuren :

- ✦ 2*(R+S) Bepaalt de grootte van de doorsnede van een figuur.
- ✦ R-S Bepaalt de kleinste afstand tot het middelpunt van een figuur

Volgende keer

Spelen met Cirkels deel 7 : In deze aflevering zal vooral aandacht besteed worden aan het gebruik van cycloïden als basis voor het tekenen van figuren, waarvan de vorm op een vrijwel oneindig aantal manieren gevarieerd kan worden.

L. Ponsen



MCBC–Fan

COPY voor MCBC

Een van de nadelen van MCBC is dat het COPY-statement niet alle mogelijkheden van COPY in BASIC kent. Nico Coesel dook er eens in en hier is het resultaat van zijn inzet.

Mogelijkheden

Met deze routine is het mogelijk via MCBC een groot deel van het copy-statement te gebruiken dat houdt dus in:

0 VRAM → VRAM
1 RAM → VRAM
2 VRAM → RAM
3 Disk → VRAM
4 VRAM → Disk
5 Disk → RAM
6 RAM → Disk

Overigens is het formaat van de RAM → Disk files verschillend van de BLOAD files.

De gewenste functie wordt als volgt gekozen:

DEFUSR=–start adres–
X=USR(–nummer van functie–)

De functies hebben uiteraard ook nog wat invoerparameters nodig (coördinaten, pointers, e.d.). Deze worden in het adresgebied van &hF562 tot &hF570 gezet, aangezien dit voor iedere functie verschilt is hier een lijstje met alle functies, daarna volgt een diepere uiteenzetting over mogelijke struikelpunten.



0) VRAM → VRAM

adres	bytes	functie
F562	2	bron x
F564	2	bron y
F566	2	doel x
F568	2	doel y
F56A	2	aantal pixels in x–richting
F56C	2	aantal pixels in y–richting
F56E	1	dummy voor 'OTIR' (wordt automatisch gezet)
F56F	1	richting van de operatie (VDP register #45)
F570	1	logische operatie code

Listing

```
100 'MCBCCOPY.BAS
110 '
120 'nummer, funktie
130 ' 0).  VRAM -> VRAM
140 ' 1).  RAM  -> VRAM
150 ' 2).  VRAM -> RAM
160 ' 3).  Disk -> VRAM
170 ' 4).  VRAM -> Disk
180 ' 5).  Disk -> RAM
190 ' 6).  RAM  -> Disk
200 '
210 DATA 3A,63,F6,F5,3A,F8,F7,FE,07,30,1B,47,04
220 DATA 21,91,01,11,04,00,19,10,FD,ED,52,E5,DD
230 DATA E1,21,62,F5,CD,5F,01,21,00,00,38,03,21
240 DATA FF,00,22,F8,F7,F1,32,63,F6,C9,00,**
250 RESTORE 210:T=0
260 '  de machinetaal kan op ieder adres beginnen
270 READ A$:IF A$="**" THEN END
280 POKE &HB000+T,VAL("&H"+A$):T=T+1:GOTO 270
```

MCBCCOPY.BAS

ML-Listing

```
; copy for MCBC
; use: DEFUSR=load adres:xz=USR(wanted function)
; if xz=255 then an error occured.
; This routine can be located anywhere in the memory.
;
; list of funtions:
; 0= VRAM to VRAM
; 1= array (memory area) to VRAM
; 2= VRAM to array (memory area)
; 3= disk file to VRAM
; 4= VRAM to disk file
; 5= disk file to array
; 6= array (memory area) to disk file
;
DUSRIO EQU &HF7F8
;
        ORG     &HD000
        LD      A,(&HF663)
        PUSH    AF
        LD      A,(DUSRIO)
        CP      7
        JR      NC,ERROR          ;return if function >6
;
        LD      B,A
        INC     B
        LD      HL,&H0191         ;make entry adres
        LD      DE,4
LOOP ADD HL,DE
        DJNZ    LOOP
        SBC     HL,DE
        PUSH    HL                ;ld ix,hl
        POP     IX
        LD      HL,&HF562         ;init +call extrom
        CALL    &H015F            ;C flag is set when error occured
;
        LD      HL,0              ;test on error
        JR      C,NOERR
;
ERROR LD HL,255
NOERR LD (DUSRIO),HL              ;
EIND POP AF     ;restore valtyp
        LD      (&HF663),A
        RET
        END
```

MCBCCOPY.FLS

1) RAM → VRAM

adres	bytes	functie
F562	2	adres waar data begint
F564	2	dummy voor 'OTIR'
F566	2	doel x
F568	2	doel y
F56A	2	aantal pixels in x richting
F56C	2	aantal pixels in y richting
F56E	1	dummy
F56F	1	richting (register #45)
F570	1	logische operatie



2) VRAM → RAM

adres	bytes	functie
F562	2	bron x
F564	2	bron y
F566	2	doel adres
F568	2	dummy
F56A	2	aantal pixels in x richting
F56C	2	aantal pixels in y richting
F56E	1	dummy
F56F	1	richting (register #45)

Listing

```
100 ' MCOP_DEM.B2M / Nico Coesel
110 DEFINT A-Z:'CLEAR 200,&HAFFF
120 GOSUB 370:SCREEN 8:FOR T=1 TO 200
130 LINE (PEEK(T*2),PEEK(T*3))-(PEEK(T*4),PEEK(T*5)),PEEK(T*6):NEXT
140 F$="A:DUMMY.PIC":GOSUB 150:END:' einde
150 ' vram to disk   copy (0,0)-(255,211),0 to "A:DUMMY.PIC"
160 FOR T=1 TO LEN(F$):POKE &HB200+T,ASC(MID$(F$,T,1)):NEXT T:'filenaam in ram
170 POKE &HB200,&H22:POKE &HB200+LEN(F$)+1,&H22:'kwootjes ("...")
180 POKE &HB200+LEN(F$)+2,0:'einde string
190 DATA 2,0:'          bron coordinaat x
200 DATA 2,0:'          bron coordinaat y
210 DATA 2,&hb200:'     adres van filenaam
220 DATA 2,0:'          dummy
230 DATA 2,256:'        AANTAL (!) x pixels
240 DATA 2,212:'        aantal y pixels
250 DATA 1,0:'          dummy
260 DATA 1,0:'          richting
270 ' schoonmaken gebied vanaf &hf562 tot&hf570
280 FOR T=0 TO 13:POKE &HF562+T,0:NEXT
290 ' inlezen gegevens
300 RESTORE 190:P=0:FOR T=0 TO 7:READ L,A
310 IF L<>2 POKE &HF562+P,A:P=P+1:GOTO 330
320 POKE &HF562+P,A AND 255:POKE &HF562+P+1,(A\256) AND 255:P=P+2
330 NEXT T
340 DEFUSR=&HB000:DU=USR(4):'funktie 4 (vram -> disk)
350 IF DU=255 THEN BEEP:BEEP:' fout afhandeling
360 RETURN
370 DATA 3A,63,F6,F5,3A,F8,F7,FE,07,30,1B,47,04,21,91,01,11,04,00,19,10
380 DATA FD,ED,52,E5,DD,E1,21,62,F5,CD,5F,01,21,00,00,38,03,21,FF,00
390 DATA 22,F8,F7,F1,32,63,F6,C9,00,**
400 RESTORE 370:T=0:'    de machinetaal kan op ieder adres beginnen
410 READ A$:IF A$<>"**" THEN POKE &HB000+T,VAL("&H"+A$):T=T+1:GOTO 410
420 RETURN
```

MCBC DEM.B2M

3) Disk → VRAM

adres	bytes	functie
F562	2	pointer naar filenaam
F564	2	dummy
F566	2	doel x
F568	2	doel y
F56A	2	aantal x pixels (de file bevat deze informatie al)
F56C	2	aantal y pixels (de file bevat deze informatie al)
F56E	1	dummy
F56F	1	richting (register #45)
F570	1	logische operatie



4) VRAM → Disk

adres	bytes	functie
F562	2	bron x
F564	2	bron y
F566	2	pointer naar filenaam
F568	2	aantal pixels in de x richting
F56A	2	aantal pixels in de y richting
F56C	1	dummy
F56E	1	richting (register #45)
F56F		

5) Disk → RAM

adres	bytes	functie
F562	2	pointer naar filenaam
f564	2	dummy
f566	2	begin adres om te laden
f568	2	eind adres



6) RAM → Disk

adres	bytes	functie
F562	2	start adres
F564	2	eind adres
F566	2	pointer naar filenaam



Foutmelding

Als er een fout optreedt zal de `USR(x)` functie 255 opleveren, is alles goedgegaan dan zal de `USR(x)` functie een 0 terug sturen.

Richting

Bij sommige functies moet een richting worden meegegeven, dit getal wordt direct in register 45 van de VDP geladen.
Let op ! Register 45 is `VDP(46)`

Dit register ziet er als volgt uit:

bit	8	7	6	5	4	3	2	1
naam	0	x	mxd	mxs	diy	dix	x	x

x = waarde maakt niet uit
mxd = dit bit bepaald of de data naar het expanded VRAM (bit=1) of naar het normale VRAM (bit=0) gaat *)
mxs = dit bit bepaald of de data van het expanded VRAM (bit=1) of van het normale VRAM (bit=0) komt *)
diy = richting bit (gezien vanuit bron coördinaat). 1=omhoog, 0=omlaag
dix = richting bit (gezien vanuit bron coördinaat). 1=links, 0=rechts

*) De V9938 kan maximaal 192kB (128+64) Video-RAM aan. 64 kB hiervan heet expanded VRAM, de overige 128 kB VRAM wordt als 'normaal' VRAM beschouwd. De meeste, zo niet alle, MSX-2 computers hebben slechts 128 kB 'normaal' VRAM.

Filenaam

De filenaam moet er als volgt uitzien:

```
fpoint: DB &h22,'d:xxxxxxxx.yyy',&h22,0
```

`fpoint`	= adres waar filenaam begint
`&h22`	= kwootje (')
`d:`	= drive
`xxxxxxxx`	= filenaam
`yyy`	= extensie
`0`	= einde filenaam

b.v.:

```
fpoint: DB &h22,'A:TEST.PIC',&H22,0
```

Set page

Set page heeft geen invloed op de gebruikte functies. Zoals wellicht bekend beschouwd de VDP het VRAM als 2 (screen 7 en 8) of als 4 (screen 5 en 6) pagina's. Deze pagina's zitten in de boven elkaar, om dus in pagina 1 te kopiëren moet er bij de Y-coördinaten 256 worden opgeteld.

Programma's

Bij dit artikel horen nog 5 programma's:

✱ MCBCCOPY.FLS
source van ML, deze source is gewoon met basic in te lezen

✱ MCBCCOPY.BAS
Data regels om het programma in het geheugen te zetten, het startadres mag iedere waarde zijn.

✱ MCOP_DEM.BAS
Basic demonstratie van MCBCCOPY (tekent een aantal lijnen die vervolgens op disk worden weggeschreven)

✱ MCOP_DEM.B2M
Source voor MCBC-2 van de file MCOP_DEM.BIN

✱ MCOP_DEM.BIN
Doet hetzelfde als MCOP_DEM.BAS maar is gecompileerd en het statement is verwijderd. Opstarten met
`CLEAR 200,&H9FFF:`
`BLOAD"MCOP_DEM.BIN",R`
(start adres=&ha000)

Ik hoop dat deze routine voor velen een uitkomst zal zijn, helaas heb ik het nog niet voor elkaar gekregen van disk naar disk te kopiëren, maar wat niet is kan nog komen.

Voor vragen, suggesties ben ik bereikbaar op het volgende adres:

Nico Coesel

Juweelstr. 73
2403 BK Alphen a/d Rijn
tel.: 01720-34204





Kijk snel naar mijn advertentie op bladzijde 71



De Maiskoek

RUBRIEK VOOR ALGEMEEN COMPUTERNIEUWS EN MSX-NIEUWS IN HET BIJZONDER

Bijdragen voor deze rubriek inzenden naar de redactie MAISKOEK, Hunze 30, 3961 JB Wijk bij Duurstede

Anma maakt FRANTIC

Wij kregen wederom bericht dat Anma zich bezighoudt met het maken van een nieuw spel. Wij kunnen jammer genoeg nog geen plaatjes laten zien maar het spel heeft naar verluidt elementen uit 'The treasure of USAS' maar ook 'Penguin' van SEGA (!). Het werkt op MSX-2 of hoger met memorymapper (min 64 kB) en wordt geleverd op dubbelzijdige diskette. Het spel komt dit najaar en als alles meezit kunt het al op Zandvoort aanschaffen. Lukt dit laatste niet dan zal op Zandvoort wel een demo te zien zijn. Wij zijn benieuwd.

MSX Club Gouda op Zandvoort

De MSX Club Gouda meldde ons dat zij op Zandvoort Turbo-R's op voorraad zullen hebben. Heeft u daar belangstelling voor lijkt het aan te raden er snel bij te zijn. Anders niet getreurd, even geduld en de volgende zending is al weer binnen. Hetzelfde geldt in mindere mate voor veel Japanse titels op softwaregebied. Nieuwe software die genoemd werd zijn :

Aladin, het nieuwe tekstverwerkingsprogramma, dat vergeleken wordt met Dynamic Publisher, maar da uitgebreider.

Megadoom van First Class Software een soort scrolled platformspel met FM-Pac muziek voor MSX2+ en TurboR.

Een nieuw crunchprogramma van FCS. Dit is nu echter nog niet binnen dus Zandvoort kan niet gegarandeerd worden. Op Almelo is het er in ieder geval.

Time Crusader, nieuw spel

Dat het zo stil is op de software markt is niet verwonderlijk, want dit is stilte voor de uitgavestorm. Zo is ook Experience Soft (Edwin Weijdema & Frank Huisman) druk bezig, maar ze hebben nu versterking gekregen van MARX (Dennis Bolk) en Lionsoft (Jeroen van Leeuwen). Ze zijn dus bezig met een groepje van vier man aan een groot spel van meerdere diskettes dat men kan omschrijven als een RPG met muziek op zowel FM Pac als Music Module muziek. En de kwaliteiten zijn zodanig dat ze er bij Konami jaloers van zouden worden. Wij konden alvast even smullen van wat scenes en achtergronden. De bewegingen zijn soepel en als de held (Andrew Foucault) bijvoorbeeld achter een struik verdwijnt is hij altijd nog tussen de blaadjes te zien. Klasse. Het spel is er een van een tijdreiziger zodat u zeer veel verschillende omgevingen kunt verwachten. Door een ongeluk is de held echter tot een androïde geworden. Dit betekent dan wel dat hij afhankelijk van de looprichting naar links of rechts volledig als mens of volledig als robot op het scherm zichtbaar is. Verwarrend, maar wel leuk zo'n veranderende hoofdrolspeler. Komt hij recht op u af is het een mix van de beide delen. Het spel zal naar verwachting wel dit najaar gereed zijn maar vrijwel zeker nog niet op Zandvoort leverbaar. Wij houden u op de hoogte van de ontwikkeling.



ANDREW FOUCOULT, DE HELD UIT TIME CRUSADER

DP-pakket

Van de heer Braamhorst ontvingen wij een tweede pakket in zijn serie "Dynamic Publisher, een boeiende bezigheid". Wij hebben jammer genoeg geen tijd meer gevonden om het echt goed te bekijken, maar de eerste indruk is alvast uitstekend en u kunt in een volgende aflevering een bespreking tegemoet zien. Maar u kunt nu alvast iets van de kunde van Dhr Braamhorst zien in het artikel dat hij voor dit magazine maakte. Ron Holst die de rubriek tot op heden verzorgde was op vakantie en na mijn verzoek daartoe viel de heer Braamhorst voor hem in en produceerde in recordtijd (drie dagen) een bijdrage.

JC-DATABANK offline

Tot onze spijt moeten wij meedelen dat de hardwareproblemen bij JC-databank zodanig groot zijn gebleken dat sysop Jan Clements moest besluiten de BBS te sluiten. De honeurs worden in ieder geval zo snel mogelijk waargenomen door BBS Domstad. Sysop John de Vries hoopt dat u ook eens inlogt op nummer 030-886328. Natuurlijk zal u zeker in het begin niet alles kunnen vinden, maar u kunt wel boodschappen (zeker de advertenties) voor de club achterlaten.

Subsidie-CD

Door Kluwer wordt in samenwerking met PNO Data een CD-ROM schijf—al is dit begrip natuurlijk taalkundig onjuist—uitgegeven met alle gegevens over subsidieregelingen binnen de Europese Economische Gemeenschap.Hij is nog niet compleet maar bevat al wel de twee-en-een-half-duizend (!) regelingen van Denemarken, Duitsland, Frankrijk, Groot-Brittannië, Nederland, Spanje en vanzelfsprekend de regelingen van de EG zelf. De kosten zijn voor bedrijven te overzien : ƒ 2850,- per jaar, maar dan krijgt u ook wel elk kwartaal een update.

MSX Fan juli/augustus

Uitgebreid aandacht voor de nieuwe Micro Cabin t.w. Princess Maker. Zie uitgebreide test in dit nummer. Fan Attack gaat diep in op Campaign II van Micro Cabin, een strategisch oorlosspel met zeer fraaie grafics. Voorts veel aandacht voor het eigen basic werk dat ook op de meegeleverde diskettes voorkomt. Sim City staat nog steeds in de rubriek Coming Soon en zal dus nog wel even uitblijven. Buiten enkele met sex doorspekte zgn. RPG's valt er niet veel te melden uit het land van de rijzende zon. Het lijkt er haast op dat Micro Cabin nog een van de weinige softwarehuizen is die nog normale software maakt en levert. Voor het overige is de software vervuild met sado masochistische beelden.



MSX-Engine

Nummer 10 viel net op de mat toen de kopij voor het vorige nummer al onderweg was naar de redactie. We willen toch nog even verwijzen naar dit uitgebreide nummer van Engine uit Leusden. Uitgebreid wordt Princess Maker onder de loep genomen, zei het met een roze bril, je moet volgens de bespreking lid zijn van MSX-Engine om dit spel goed te kunnen spelen. Dit met verwijzing naar de vertaling van de Japanse menu's. Voorts lezen we een preview van de laatste Burai, genaamd the last volume. campaign Version II wordt ook al vooruit bekeken en van Koei wordt het spel Royal Blood besproken met als conclusie dat dit het beste produkt tot op heden is van dit Japanse softwarehuis. In de rubriek speltips de organisatiestruktuur siva uit het spel Illusion City alsmede een uitgebreide uitleg hoe men Royal Blood kan spelen. In MSX World worden de internationale contacten verstevigd. De

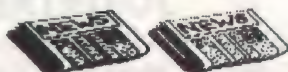


laatste pagina geeft de inhoud van Dragon Disk 8 weer. Volgens sommigen is Engine te commercieel maar zij brengen een fatsoenlijk blad met zaken waar spelend MSX land wat aan heeft.



Journaal Club Gouda no. 36

Op twee pagina's wordt alles verteld over de V9990, de nieuwe VDP. Een reisverslag over de trip naar Engeland. Doel een Engelse MSX beurs. In het hele stuk is zegge en schrijve één zin aan de beurs besteed in het artikel van 8 pagina's incl. de foto's, big deal! John vd Werken en Patrick v Norden waren niet blij met Parcelles in no. 41 van ons blad. Blijkbaar heeft men de essentie van dat stuk niet begrepen. Jammer heren, verstand kunnen we jullie niet geven daar wordt je nu eenmaal mee geboren. Ook in de bespreking van Princess Maker worden de frustraties over Parcelles nog even geventileerd. Zou het dan toch begrepen zijn? Voorts nog aandacht aan MSX Magazine Japan. Verdwijnt het nu wel of niet. Het verdwijnt wel maar komt weer terug? Ik begrijp er niets meer van. Wellicht te weinig verstand.



MAD juni

Dit blaadje wordt steeds dunner. Onder het motto "hoe mol ik m'n diskdrive" staat er in dit nummer een listing om muziek uit je diskdrive te halen. Hebben ze een PSG, een FM Pac en een Muziekmodule dan is dat blijkbaar nog niet genoeg. Wil je vader Jacob gespeeld door je drive horen, zie dan deze listing te pakken te krijgen. Wel volledig voor eigen risico. Voorts een reisverslag over een beurs in Neu-Ulm en dat was het dan weer.



MSX Contakt 4

Mooi op tijd in mijn ogen viel dit duitse blad bij mij op de deurmat. Gerd Pepela heeft echter nog niet goed begrepen dat hij een MSX-blad uitgeeft of hij moet denken dat hij met het beschrijven van zijn productieproblemen op PC mensen meer vertrouwen geeft in MSX. Een beurskalender vermeldt voor dit najaar vijf MSX bijeenkomsten waarvan twee in Nederland, Zandvoort op 19/9, Cottbus op 3/10, Bremen (niet exclusief MSX) op 1/11, Hamburg op 7/11 en Doetichem op 19/12. Missertje Almelo ? Vooral aan de dag in Cottbus in de voormalige DDR wordt veel aandacht geschonken. Er worden busreizen georganiseerd en overnachting kan geregeld worden. Er is een aanbieding om Nederlandse handleidingen, magazines en artikelen op MSX-gebied te vertalen tegen zeer schappelijke kosten. Verder kunnen T-shirts met het MSX-logo besteld worden voor slechts 20 DM. De advertentie die wij voor Robin van Hoegen maakten zagen wij terug evenals een brief van bedoelde Robin. Doorbladerend komen we bij een artikel over de ideale MSX, waarin gelukkig van de gebruiker en de toepassingen wordt uitgegaan en niet van bytes en Hertz'n. Een vaste rubriek over DP neemt weer meerdere pagina's in beslag. De GMBH (Gruppe MSX Benutzer Hamburgs) krijgt een pagina ter eigener promotie en aankondiging van hun dag. Veel programmeertips en een WC. Deze laatste opmerking begrijpt u als u naar de cartoon bekijkt die u ook in de Maiskoek zult kunnen vinden. In de softwaretesthoek worden Soundtracker Pro en Tetris onder handen genomen. Het blad ziet er nog steeds netjes verzorgd uit maar de inhoud is informatief gezien voor zo'n 'groot' blad wat magertjes.



MSX West-friesl. #6

De club bestaat één jaar en bruist van de activiteiten en ook al staat er West voor de friesl. het weerhoudt de redactie niet om een klein stukje in het fries op te nemen. Dat denk ik tenminste dat het was, voor mij was het goed leesbaar maar kan ook best west-fries geweest zijn. In het dunne A5-boekje (16 pagina's) vele korte besprekingen van programma's en diverse clubdiskette's. De club biedt ook heel wat hardware (denk vooral aan upgrades) aan tegen gangbare prijzen. Tot slot nog een forse lijst PD-schijven waarvan wij niet altijd wisten dat die ook PD waren. Ik noem als voorbeeld een oudere versie van DiskMate 1.0 voor DOS 2.20.
Pas op jongens, houd je straatje schoon.



MCD 5

MCD staat voor MSX Club Drechtsteden een club bij mij in de omgeving, die al eens een beursjejeje organiseerde in Dordrecht. Hiervan keerden wij overigens toch best tevreden naar huis. Het A5-magazine ontvingen wij inclusief een kado-disk. Die disk wordt t.z.t. door Jan Clements besproken. Het magazine wordt gemaakt door meerdere mensen op meerdere printers. Gewoon typewerk en DP-werk wisselen elkaar dan ook af, maar gezien de mogelijkheden doet men in ieder geval de moeite een leuk blad in elkaar te knutselen. We bladeren er even vlug doorheen: een terugblik op Tilburg, besprekingen diverse demodisks, een forse bespreking van Soundtracker Pro en een verhaal over datacommunicatie. Verder een verhaal over geheugenindeling op de MSXcomputer en nog wat spelbesprekingen. Kortom ondanks een te laat bij de nietmachine aangekomen vel best een aardig blaadje.

Opscheppen

Leuk is het altijd iemand uit de computerhoek te horen opscheppen over zijn systemen en bijbehorende prijzen. Het wordt helemaal leuk als hij een gesprekspartner heeft die zich niet zo gemakkelijk in de hoek laat zetten en niet geïmponeerd is door de positieve zaken, maar een open oog houdt voor de negatieve punten. Langzamerhand klassiek wordt de volgende opmerking en het scherpe antwoord daarop.

Computerman:

"Als de autoindustrie net zo snel was geëvolueerd als de computerindustrie zouden er vandaag de dag Rolls Royces zijn die honderd gulden kosten en vijf keer de aarde rond kunnen komen op een liter brandstof."

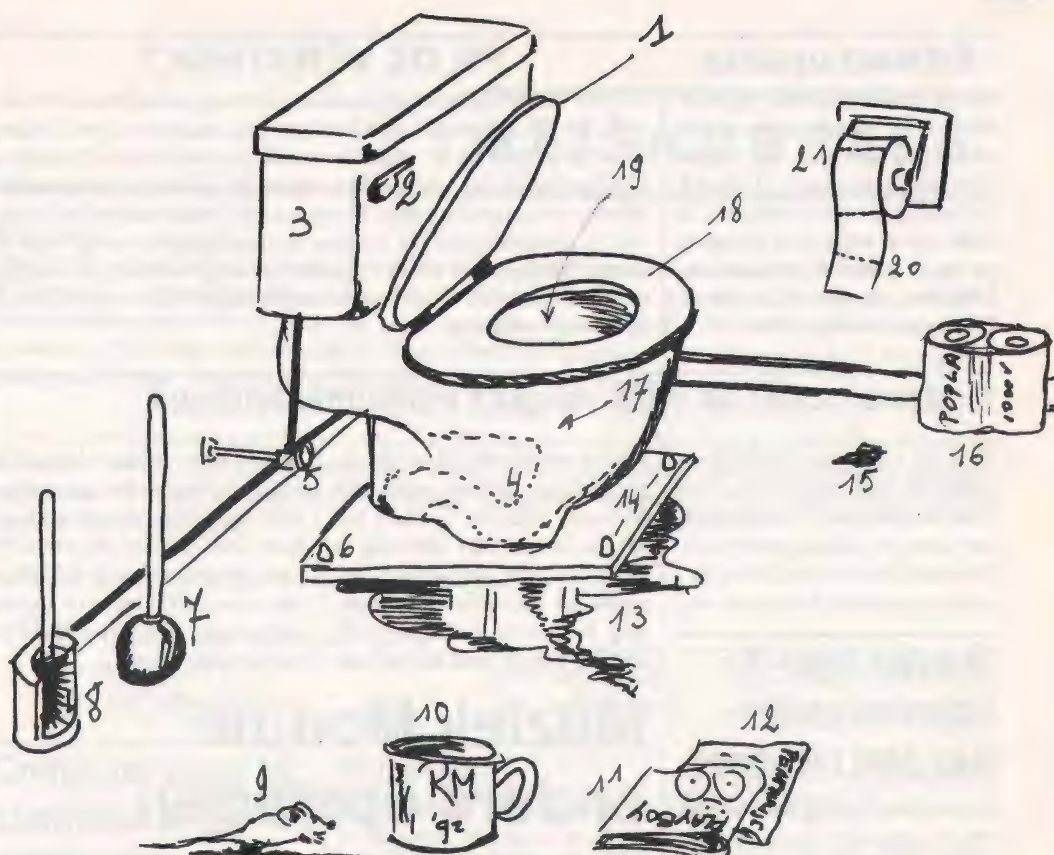
Maar de tegenpartij weet dat er—ondanks dat Intel nu de i386 processor al als verouderd probeert opzij te schuiven ten gunste van de i486 en nog dit najaar de i586 komt—nog steeds niet veel software is en al haast niet gebruikt wordt die echt voor de i386 geschikt is en zal zal scherp antwoorden.

Automan :

Als de autoindustrie even incompetent was als de computerindustrie zou uw drie jaar oude Ferrari nog steeds niet boven een snelheid van 30 km/u uitkomen omdat de juiste benzine nog steeds niet leverbaar is.

Zoals altijd in dit soort discussies hebben beide partijen gelijk. Software die optimaal gebruik maakt van een bepaalde hardware zal juist daardoor niet optimaal zijn voor of zelfs niet werken op andere hardware. Werkt het wel op alle (veel) hardware dan zal het weer niet optimaal gebruik maken van die hardware. Een eeuwig dilemma.

Parcellus



Computersystemen zijn momenteel bijna overal te vinden wij geven u even een voorbeeld waarbij wij wel de gebruikelijke amerikaanse termen gebruiken.

1	*floppy disk / hard disk (hangt van fabrikaat af)*
2	*function key*
3	*main storage*
4	*normal flow of operation*
5	*merge control device*
6	*output*
7	*debugging tool*
8	*scratch device*
9	*mouse*
10	*backup system*
11	*manual*
12	*supplemantary data*
13	*overflow, input/output error*
14	*Coupling devices*
15	*lost data*
16	*software pack*
17	*CPU central processing unit*
18	*user interface*
19	*input*
20	*user partitions*
21	*software*

Zij zijn niet in de tekening aangeven, maar wij denken verder nog aan begrippen als installatie procedure, beveiligen, interrupt request, multi processing en dergelijke. U ziet computerprocessen zijn overal.

MEER NIEUWE WETTEN

In het nieuwe jaar (1993) wordt de wetgeving weer veranderd. Een onderdeel van deze reeks nieuwe wetten is bijvoorbeeld het volgende : Met ingang van 1 januari mag een werknemer maximaal 6 uur per dag achtereenvolgens achter een beeldscherm zitten. Slecht voor de volksgezondheid, werd er gemeld. Maar als een programmeur nu geklokt gaat worden is dit natuurlijk niet bevorderlijk voor de stress-bestendigheid. Nu rijst nog de vraag over de manier waarop dit gecontroleerd gaat worden. Wij zien al een automatische reset na zes uur en een gillende programmeur die compleet gestresst afgevoerd moet worden. Wij zijn bang dat alleen de datatypistes (M/V) enigszins bij deze wet gebaat zullen zijn.

NIET GESCHOTEN...

Tegenwoordig wordt er bij de nederlandse politie gebruik gemaakt van een computersysteem waar alle bekende handwapens staan opgeslagen. Hiermee probeert de politie te voorkomen dat mensen die met een wapen zijn aangehouden ten onrechte onrechtmatig (vuur)wapenbezit ten laste wordt gelegd.

Edicad update

Het programma Edicad dat door MSX Club Gouda op de markt wordt gebracht heeft een update ondergaan naar vrsie 1.21 die ook onder DOS 2.2 goed werkt. Via de BBS van de MSX Club Gouda is de patch gratis te downloaden. Moet het per post laten komen bedragende kosten *f* 10,-.

PILOT VERSTERKT

In 1993 worden in totaal vijf teams ingezet tegen de software-criminaliteit. Dit PILOT-project is bedoeld om het (op grote schaal) illegaal copieren en dus ook het schenden van de auteursrechten te bestrijden. Ook kan het PILOT-team worden ingezet bij het opsporen van andere soorten computercriminelen. Hiermee wordt onder andere het 'inbreken' in computersystemen verstaan. De moeilijkheid hierbij is dat de meeste bedrijven die een soortgelijke ervaring hebben geen aangifte doen. Justitie hoopt echter met hun inspanningen daar nu een kentering in te weeg te brengen.

Modems onder de maat volgens consumentenbond

Er is vrij veel commotie ontstaan onder de leveranciers van modems door een vrij vernietigende test door de consumentenbond. De bond testte en vond alle apparaten maar matig. Vooral het ontbreken van de wettelijk verplichte goedkeuring ontbrak vaak aldus de bond. Directeur C. Roth van Micro Technology die ook in MSX-land niet onbekend is reageerde hoogst verbaasd op de uitslag. Hij kon de wettelijke goedkeuring die de modem niet zou hebben zo uit de kast rukken. Zijn collega's reageerden op soortgelijke wijze. Een vreemde zaak, temeer daar de bond de test heeft laten uitvoeren door de KEMA en die organisatie voert ook de test uit op basis waarvan de HDTP de goedkeuring afgeeft.

Sunrise Spel- & Homecomputerdag gaat niet door

De stichting Sunrise had het plan om in december in de IJsselhal een computerdag te organiseren voor Sega, Nintendo en MSX. Vlak voor de deadline van dit nummer kregen wij echter door dat de dag niet zal doorgaan, d.w.z. niet nog dit najaar.

Fiets kopen ?

Dat helers niet blij zijn met sommige ontwikkelingen in het land van de bits en de bytes, mag ondertussen wel duidelijk zijn. Een frappant voorbeeld hiervan vindt u in het volgende : De politie van Nijmegen heeft een jaar lang alle advertenties waarin tweedehands fietsen werden aangeboden verzameld en opgeslagen in een computer. Het resultaat dat uit de printer rolde bestond uit de namen van zo'n honderd helers. Hierdoor werden gezamenlijk ongeveer 5000 fietsen per jaar verkocht, goed voor 25000 gulden per persoon. Bovendien zou volgens de sociale recherche zestig procent van deze personen ook nog een uitkering ontvangen. Uiteindelijk krijgen deze mensen allemaal een aanslag van de belastingdienst en worden sommigen van hen vervolgd wegens steunfraude. Wie weet wordt er ooit (met een grotere harddisk) wel eens een dergelijke actie uitgevoerd in bijvoorbeeld Amsterdam.

Muziek Module anders opstarten

Velen ergerden zich al vaak aan het opstarten van de Muziek Module. Die start namelijk op met de ingebouwde software tenzij je de [ESC]-toets indrukte. Dit kan echter veranderd worden. O.a. op de beurs in Zandvoort biedt de MSX Club Gouda de mogelijkheid om de ROM te laten vervangen. Met de nieuwe ROM moet je juist de [ESC] indrukken om wel de ingebouwde software te krijgen, een situatie die velen zullen prefereren. Voor de kosten hoeft het nauwelijks te laten. MSX Club Gouda vraagt slechts *f* 5,- voor dit karwei.

Komende beurzen

Zaterdag 12 september 1992 organiseert de Lokale PTC-afdeling Oss - Den Bosch een open dag in Oss op een nieuwe locatie n.l. in Ouderen sociëteit Krinkelhoek, Oyenseweg 3, Oss De dag vangt aan om 10.00 uur en de toegang bedraagt f 2,50.

Zaterdag 19 september 1992 organiseert de gebruikersgroep Zandvoort de 4e MSX-Computerdag. Zie voor de uitgebreide informatie omtrent exacte plaats en tijden elders in dit magazine.

Vrijdag 25 tot en met zondag 27 september 1992 in het Beursgebouw in Eindhoven de halfjaarlijkse Benelux Computer Show. Parkeren kan in de parkeergarage van de Bijenkorf. Info. (fax 040-464611).

Zaterdag 3 oktober organiseert de MSX-Freunde Cottbus een MSX-Computertreffen in Cottbus in de voormalige DDR. Wolfram Bruhn, Briesenstrasse 2, O-7500 Cottbus kan inlichtingen geven en mogelijk ook nog de overnachting voordelig regelen.

Zaterdag 17 oktober organiseert de M.C.C.A. de jaarlijkse MSX-dag in Almelo. De organisatie streeft er naar, er een zo internationaal mogelijke dag van te maken. Plaats wijkcentrum 'De Schelfhorst' Binnenhof 51, Almelo. Geopend van 10.00 tot 17.00 uur.

Zaterdag 31 oktober organiseert Computer Club 'Rijnmond' haar jaarlijkse Hobby Computer Dag in Wijkcentrum Holy in Vlaardingen.
Info : Hr Pippel 010-4516020.

Vrijdag 20 en zaterdag 21 november in de Jaarbeurs in Utrecht weer de grote HCC-beurs. U leest nog exacte tijden en waar wij precies staan.

Zaterdag 19 december, vermoedelijk de laatste MSX-dag van het jaar 1992, organiseert de M.A.D. in Doetichem een MSX-dag.

Micro-Music

Bij de schijf die bij nummer 41 zat stond jammer genoeg door een misverstand een oudere versie van Micro-Music. Wilt u een goede up-to-date versie hebben kan dat door het PD-programma uit een der BBS'n te downloaden. Ook kunt u het op een van de beurzen bij de kraam van Enschede aanschaffen voor ƒ 2,50. Per post bestellen kan ook door ƒ 7,50 over te maken op bankrekening 59 22 28 894 t.n.v. Hetty Reuvers o.v.v. Micro-Music en uw naam en adres. Met excuses aan Frits Hilderink, de programmeur van Micro-Music.

Mammoet uitgeroeid door mens

Aan het McDonald Instituut voor archeologisch onderzoek in Cambridge is met een computermodel het 'bewijs' geleverd dat de mammoet is uitgestorven door overbejaging in de steentijd. Onderzoeker Steven Mithen ging uit van een stabiele situatie en liet er toen een ijstijd op los. Die werd keurig door de mammoet opgevangen en daarmee is duidelijk dat een klimaatsverandering niet de oorzaak is van het uitsterven. Toen liet Steven de mens jagen en hij liet de oermens in de verschillende onderzochte mogelijkheden 0,01 tot 10 mammoeten per jaar per persoon doden. Ook de aanvangspopulatie liet hij variëren van 25 tot 100 miljoen mammoeten. De menselijke populatie startte bij slechts 100 jagers. In alle gevallen bleek de druk van de jacht voor de mammoeten te groot en nadat de mens het omslagpunt van twaalf miljoen mensen had bereikt ging het bergafwaarts met de mammoet. En afhankelijk van de aanvangsinstellingen was de mammoet na een vijfeneenhalf duizend jaar uitgeroeid. Vanzelfsprekend is dit onderzoek ook van belang voor de olifant die immers grote overeenkomsten vertoont in gedrag met de mammoet. Ook daar dreigt uitroeiing als er geen gepaste maatregelen worden genomen.

MAISKORRELS

Beste leden,

Maiskorrels zijn onze ledenserviceadvertenties. U kunt **gratis** een niet-commerciële advertentie opgeven. Alles wat u op computergebied te koop, te geef of te leen heeft kunt u in deze rubriek plaatsen. Heeft u meerdere zaken aan te bieden plaats dan gerust meerdere advertenties. Per advertentie geldt een maximale grootte van 200 tekens spaties meegeteld. Voor software dient het haast vanzelfsprekend altijd om originele exemplaren te gaan. Voor niet-leden bedragen de kosten ƒ 5,00 voor deze advertentie.

U moet duidelijk naam en naar keuze adres of telefoonnummer vermelden. Voor gratis plaatsing lidnummer vermelden , anders f 5,00 per advertentie bijvoegen. Let op: u heeft géén garantie dat uw advertentie wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen of geweigerd worden. Als u betaald heeft, krijgt u bij niet plaatsen wel uw geld terug.

Stuur uw advertentie tijdig (voor eerste van de even maand) op naar de :

MSX Club België-Nederland,
Eurovisieplein 41,
3402 GE IJsselstein.

Voor leden met een modem geldt dat zij de advertentie achter kunnenlaten in JC Databank,tel 030-936623. t.n.v John de Vries.

Computer helpt bij identificatie lijk

In 1989 werd in Parijs in een waterreservoir het stoffelijk en verregaand ontbonden overschot gevonden van een jongeman. Ondanks de staat van ontbinding kon de lijkschouwer met zekerheid vaststellen dat de desbetreffende jongeman dood is geschoten. Uit het lichaam kon helaas niet opgemaakt worden om wie het ging en nog minder wie hem vermoord had. Echter, in Lyon hebben deskundigen op dit gebied alle gegevens die betrekking hadden op het lijk tot in de details in een computer gevoerd en gingen hier zolang op in dat uiteindelijk een montagefoto van de man opgeroepen kan worden. Hiervan is een wassen replica gemaakt die tijdens een regionale beurs ten toon werd gesteld. En toen gebeurde het : Een politieman die op deze beurs aanwezig was herkende in de replica een goede bekende; het bleek een in 1985 verdwenen misdadiger. In 1990 kwam de politie, na verhoor van een van zijn toenmalige vrienden, op het spoor van een jonge vrouw, die bekende dat zij de jongeman, toen die haar poogde te verkrachten, in zelfverdediging had doodgeschoten. Om moeilijkheden te voorkomen had zij hierna samen met vier vrienden het lijk in het waterreservoir gegooid.

Prijs fout

Spijtig dat wel, maar de prijs die in de vorige Maiskoek werd genoemd voor Princess Maker is jammer genoeg te laag. Het programma kost ƒ 245,- en niet honderd gulden minder.



Aangeboden

Te koop, NMS 8255 voor de prijs van ƒ 750,- Tel: 03408-85634.

MSX Org. Software. Schrijf voor een lijst naar , W van de Goot. West kanaaldijk 10. 1121 NX Landsmeer.

Philips MSX 2 computer met 2 drives en 7 MHZ voor ƒ 400,- en een printer 1421 voor ƒ 250,- Tel: 02510-30332 (Rond 18.00 uur.)

Philips modem NMS 1250/55 ƒ 75,- Tel: 03408-85634.

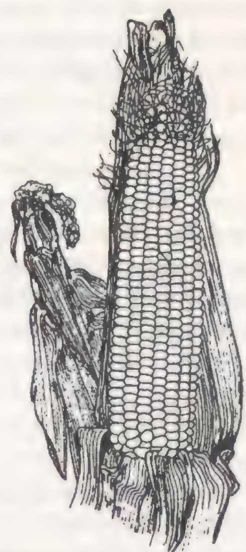
Org. Rompacks Metal Gear ƒ 50,- , Fantasm. Sld. ƒ 35,- en de bladen msxfan 10 en 12 . ƒ 7,50 p.st. Tel: 01100-31447.

MSX 2 computer 8235/20 ƒ 350,- Tel: 03408-85634.

Gevraagd

Gevraagd Samples voor Sampbox 4, Tel: 04124-2591 (na 18.00 uur).

Gevraagd Game Boy spelen. Tel: 01100-31447.



Diversen

Contact met MSX 2 gebruikers. Tel: 01100-31447 Michiel v/d Hoeven

Wie wil zijn Metal Gear 1 of Nemesis 2 ruilen tegen mijn Rtype. Tel: 085-25662. Piet Jan (Na 18.15 uur)

DiskMate

een utility voor MSX-DOS2

Om het werken met MSX-DOS2 eenvoudiger te maken is er nu DiskMate. Een schilletje om DOS zogezegd, dat wij in deze bespreking zullen schillen om het hart bloot te leggen.

Uit de handleiding

In plaats van allemaal ingewikkelde commando's kunt u nu met DiskMate door middel van pulldown menu's de vele mogelijkheden van uw MSX-DOS2 benutten. Er zijn mogelijkheden als het laten zien van (ASCII-) files, hernoemen van files/directory's, starten van programma's etc. Veel van deze mogelijkheden zijn uit te voeren zonder dat het toetsenbord er bij te pas te laten komen. Dit komt, omdat de menu's geheel via muis, joystick maar natuurlijk ook het toetsenbord werken.
Vele schone beloften aldus en wij gaan het eens op de testbank leggen, want van een programma dat de bovenstaande inleiding krijgt mag men verwachten dat het de omgang met MSX-DOS2 aanzienlijk veraangenaamt, maar laten we niet vooruitlopen op onze bevindingen.

Vele schone beloften

Documentatie

Het meegeleverde boekwerkje is keurig verzorgd en geeft een volledige beschrijving van wat men kan verwachten. Het leest aangenaam en geeft in vrij correct en helder taalgebruik wat men van documentatie mag verwachten. Het is af en toe wel wat erg uitgebreid maar dat is natuurlijk nauwelijks als nadeel aan te merken. Ook de diskette maakt een verzorgde indruk met een nette sticker, waarop zelfs het copyrightteken © en niet (c), dat geen rechtskracht heeft, goed vermeld staat. Vreemd overigens dat wij in de handleiding een los blaadje vondenals bijlage i.v.m. versie 1.12 terwijl de diskette versie 1.30 meldt en de sticker op diezelfde diskette 1.00 !?!?

Opstarten

DOS2-cartridge erin en natuurlijk DiskMate-schijf in A; Diskmate meldt zich dan netjes met de mededeling dat het niet werkt zonder DOS2, vraagt om de schijf met DOS2 en is die gevoerd dan wil hij de DOS-systemfiles bij DiskMate zetten. Ik vind dat altijd eng dat schrijven op een originele diskette en maak liever een werkkopie. DiskMate was met een sectorcopier simpel te kopiëren. Met DOS2 opstarten en dan DiskMate vanaf de schijf laden werkt echter ook en scheelt nog een schijf ook.

Werken met DiskMate

Het programma start met een simpel maar keurig verzorgd introscherm en dan komt het werkscherm. Een van de menu's blijkt dan al gepulld te zijn en staat daarmee over de directoryinformatie heen. Zoals beloofd in de handleiding kunnen we nu toetsenbord, muis en joystick (wel in poort 1 !) gebruiken, Voor Adriaan was het echter véél te gevoelig en ook voor mij geldt, dat ik het programma te zenuwachtig vind reageren. De beloofde pulldown menu's blijken dropdown menu's te zijn een taalfout die vaker gemaakt wordt; erger is dat altijd een van de menu's in beeld is en dat is knap irritant, wij zijn gewend om een cursor naar een bepaald beeldpunt te dirigeren om daar een actie te ontlokken. Nu echter doen we het zonder aanwijspijl en dat is wel even wennen. Het scherm toont—voor zover zichtbaar—hetzelfde als het basiccommando `FILES` en geeft geen extra informatie. U moet dus wel zelf weten hoe uw subdirectories heten. Gewoon `DIR` in ➠

**Bestellen DiskMate door overmaken *f* 24,95 op bankrekening 15.01.69.981 t.n.v. R. Rockx te Eindhoven.
Voor meer informatie :
RockxWare,
Heike 5,
5641 LE Eindhoven.**

DOS geeft wel extra informatie en die missen we nu. We starten eens een file met DiskMate. Gewoon de eerste namelijk AUTOEXEC.BAT en

tik krk, tik krk, tik krk,.... doet de diskdrive vrolijk

Oei, die blijkt nu een vastloper te geven, soms al sympathiek gevolgd door de, nu nodig geworden, reset. Dan maar eens een basicprogramma gestart, tik krk, tik krk, tik krk,.... doet de diskdrive vrolijk en nu zelf maar op reset gedrukt. Handleiding erbij en daar staat dat alleen .COM files gestart kunnen worden—waarom daar dan niet op gecontroleerd ?—en basicprogramma's met de zeer omslachtige basicstartoptie.

Uit het contact met Rockxware

Gelukkig had de redactie voor de publicatie van deze test nog contact met Rockxware. Wij hoorden enige zeer verheugende mededelingen :

- **De muisgevoeligheid is in een van de menu's instelbaar geworden**
- **De menu's worden opnieuw ingedeeld zodat een sprake zal zijn van een meer intuïtieve indeling**
- **De handleiding en sticker zullen nu beide versie 1.40 krijgen**

Conclusie

Dit kenmerkt het programma, aan de ene kant is aan bijna alles, zoals kleuren instellen en scherm adjust'n, gedacht en hebben zeer vele opties hun weg naar de menu's gevonden, maar aan de andere kant zijn vele zaken nu verrassend veel omslachtiger geworden. De vele menu's zijn alles behalve logisch opgebouwd en wij hebben dan ook de indruk dat de programmeur weliswaar zeer kundig is, maar jammer genoeg niet iemand in de omgeving had die er weinig kijk op heeft. Dat wil zeggen iemand die niet rekening wil houden met de grillen van de programmeur maar gewoon wil doen wat hem/haar logisch lijkt. Had hij die wel en had hij die laten omgaan met DiskMate, had hij door te kijken naar hoe dit slachtoffer door de opties strompelt en vermoedelijk snel naar een handboek DOS vlucht, had hij met een andere opzet een schitterend programma kunnen maken.

DiskMate

Van een programma van dit type mag verwacht worden dat het het werken met DOS2 veraangenaamd en niet tot een lijdensweg maakt. Adriaan heeft DiskMate na twee zittingen aan de kant gegooid met de woorden : '*Ik hoop dat dit een pre-release is en dat wij de voorkritiek mochten leveren.*' Nee dus, jammer ! Maar geduld, als de volgende release komt is het hopelijk perfect. De potentie is groot maar van een 30 kB groot programma verwachten wij meer.

Adriaan van Doorn

Frank H. Druijff



Eggerland III Niet voor MSX maar voor PC

Onze aandacht werd getrokken door een bericht over Eggerland, nummer 3 zowaar en als fanaat van dit puzzelspel lazen wij—nu nog—enthousiast verder.

Geen MSX!

Wat krijgen we nu ? Dit is toch een MSX-blad en gaan we dan een PC-programma recenseren ? Nee, normaal niet maar Eggerland is zo'n typisch MSX-spel, waar ook nog eens een vrij grote groep fanaten van bestaat. Verder weten wij dat vele MSX-ers ook over een PC beschikt en dan kunt u zich voorstellen, dat juist dit programma bij MSX-ers zeer in de belangstelling staat. En daarmee is er dan voor de redactie aanleiding om het hier toch te bespreken.

Domper

Eerste domper is dat het programma er niet voor MSX is maar alleen voor PC. Die heb ik ook, al speel ik daar normaal geen spelletjes op, maar voor Eggerland maak ik dan maar een uitzondering. Het spel werd via Dragon PD aangeboden voor een luttele *f* 4,50. Dit is waarlijk te geef en ik bestelde hem dan ook onmiddellijk. Na enige tijd kwam de schijf binnen en duwde hem vol verwachting in de drive van mijn PC. Op de schijf stonden meerdere files, spel, installlatiehulp, editor en documentatie (nederlands en engels) en de unzipper.

Wie maakt het

The Dream Team presenteert EGGERLAND III : The Final Furious Fire a Vampire ! production.

Voor de leverancier / produceur hebben dan al drie namen ?!?! Maar goed, we kluiven ons door 26—Ja, u leest het goed : zesentwintig—schermen met documentatie, (de file is 50 kB groot) en we lezen in een geforceerd grappig taalgebruik dat er een PC-versie van Eggerland is gemaakt.
Wij citeren :

```
WAARSCHUWING ! De Gouverneur van Gezondheid en Onderwijs, zegt dat het gevaar voor de gezondheid inhoudt om deze Doc-file geheel door te lezen. De makers hiervan denken dat de grappigste mensen in de buurt zijn, dus gevaar voor zich dood-lachen of hersen-beschadiging is niet uitgesloten door het hoge intellectuele niveau. U bent gewaarschuwd.
```

Het spel werkt al op CGA-kaart en vanaf DOS 2.11 met minstens 512 kB, Wat dit betreft zal het dus wel op alle gangbare systemen draaiend zijn te krijgen. De figuren van Eggerland worden voorgesteld, zeer lezenswaard want bijna niemand houdt zijn naam :

Roro	Mr. Eggy
Lala	Eggorina
Leaper	heeft een voornaam gekregen en heet Leo de Leaper
Snakey	Willie de Worm
Medusa	Truus Meduus
Don Medusa	houdt zijn naam maar is de man van Truus
Skull	Hein Skelet
Goll	Sjaak de Draak

De algoritmes voor Armma en Rocky waren misschien te lastig en die zien we in versie 3 dan ook niet terug net zomin als eventuele nieuwe karakters. De hartjes moeten net zoals in de vorige versie van Eggerland verzameld worden. Aan de kleur kun ja al zien of er bij dat hartje iets extra te krijgen is. Dat kunnen zijn schoten of krachten. De krachten zijn hamer (tegen rots), brug en zaag (tegen boom)

Nieuw

Dit laatste is een nieuwe kracht, leuk gevonden, maar oa de richtingkracht verdween. Verder is de Boss-key een nieuwe optie om diegenen die onder het werk spelen snel terug te kunnen laten keren naar een onschuldig DOS-scherm als de baas er aankomt.

Tip voor bazen : type eens EXIT in dan kunt u zien waar uw personeel mee bezig was.

Registratie

Ook al heeft u uw exemplaar ordentelijk via de goede kanalen besteld en betaald moet u om over de volledige versie te be- ➡

schikken wel registreren. Lastig, maar bij zo'n prijs mag men eisen stellen.

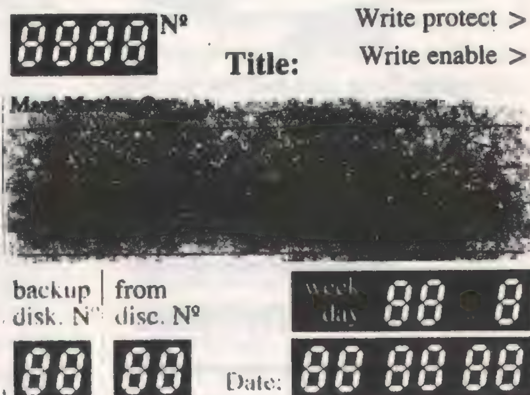
To play or not to play that's the question.

Ik ga in zo'n geval niet alleen op mijn eigen mening af maar laat een aantal andere Eggerlandkenners mij beïnvloeden. Het meest storend werd over het algemeen gevonden dat er zaken anders waren gemaakt. Zo kun je nu bijvoorbeeld een blok verschuiven als je er maar half voor staat. De onmogelijkheid daarvan in Eggerland 1 & 2 gebruik ik zelf vaak om veilig naar een bepaalde positie te gaan en niet per ongeluk een stapje teveel te doen. Ook kan Medusa ineens niet meer door bomen / struiken vervloeken en dat vermindert het puzzelelement enorm. Ook reageert Truus Meduus niet als je haar passeert achter een rots o.i.d.. De vloek van Truus is weliswaar dodelijk voor Mr Eggy maar als Medusa haar vloek op Roro loslaat tril je als speler zelf ook in de eerste versies. In Eggerland 3 echter trek je je het niet zo aan. Goed je bent dood. So What ? De meesten die ik het liet zien waren niet echt enthousiast. Vooral de manier van lopen van Mr Eggy haalt het in de verste verte niet bij de lakonieke schuifelgang van Roro. De nieuwste versie van Eggerland wordt dus afgewezen door de meesten in ons team, aan de andere kant mag echter niet vergeten worden dat het programma voor wel een zeer sympatieke prijs op de markt wordt gebracht. U bent misschien wel teleurgesteld in Eggerland 3 maar heeft zeer beslist geen kat in de zak gekocht.

De Eggerlandfanclub



Superlabels



OP DE OPEN DAG VAN DE PTC IN DEN BOSCH LIEPEN WIJ TEGEN EEN STAND OP WAAR MEN SUPERLABELS AANBOOD. HET LEEK EEN AANTREKKELIJKE VORM VAN LABELLEN, HET WAREN LABELS DIE UITZONDERLIJK STEVIG WAREN EN DIE STEEDS OPNIEUW TE GEBRUIKEN WAREN. DIT LEEK ONS WEL WAT EN WIJ NAMEN EEN PAAR SETJES MEE TER TEST.

Disk & Video

Er waren twee soorten, labels voor videobanden die ons als computeraar natuurlijk minder interesseren en voor diskettes. De stickers zijn van zwaar geplastificeerd materiaal en hebben een zeer goede lijmlaag. Ter test trachten wij een sticker te verwijderen en dat lukte slechts na zeer grote moeite waarbij de sticker uiteindelijk losliet van zijn lijmlaag en die lijmlaag nog steeds op de diskette bleef zitten. De gemaltraiteerde diskette had door deze test al een vorm gekregen waarbij hij niet meer zonder buigen de diskdrive inkon. De stickers zelf zijn gedeeltelijk voorbedrukt met LED-achten. Door de streepjes van deze achten in te kleuren krijgt u vrij gemakkelijk een net nummer. Kijk maar eens rond in etalages, verscheidene winkeliers maken hun prijskaartjes ook op deze manier. Je krijgt hiermee een net kaartje dat ook iemand met een slecht handschrift kan maken. Daarnaast is er op de sticker nog ruimte om iets 'normaal' op te schrijven. Voor het inkleuren en schrijven op de diskettesticker moet wel een speciale pen gebruikt worden. Hetgeen geschreven wordt met deze pen is namelijk later met een andere pen en een tissue weer te verwijderen en de sticker kan opnieuw gebruikt worden. Dit systeem zagen wij n het verleden al vaker maar of het bruikbaar is hangt van twee zaken af : Verwijdert de schoonmaakpen de tekst echt goed of blijft er iets achter. Nu op dit punt kunnen wij u gerust stellen; er blijft niets achter en de sticker is weer als nieuw na schoonmaken. Maar dan punt twee: de tekst moet natuurlijk niet te gemakkelijk zijn te verwijderen. Op de beurs reeds trachten wij met stevig wrijven de voorbeelden te verwijderen en moesten vaststellen dat dat niet goed lukte noch met droge noch met natte duimen. In de praktijk bleek echter dat de tekst in de loop van enige maanden intensief gebruik verflauwde.

Conclusie

Wij kunnen u de stickers dan ook best aanraden maar moeten wel een kanttekening plaatsen over de prijs. De stickers kwamen op de beurs op ongeveer 40 cent per stuk. De prijs van de pennen is daar nog niet bijgerekend; de set waar ook de speciale pennen bijzitten kostte toentertijd een acht gulden en daar zit dan wel een setje van 10 stickers bij. Kortom zij zijn goed, zij zijn netjes en zij zijn duur. Maar misschien zijn zij dit najaar al weer in prijs gedaald.

Frank H. Druijff



Inlichtingen Maximarker systems tel 08851–18477

Post

Reacties op lezersvragen en opmerkingen



Beste Redactie

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld.

Database inhoud MSX Club Magazine

Redactie MCM,
Geachte heer/mevr,
Heeft u van uw magazine een database bijgehouden, welke voor geïnteresseerden tegen kostprijs/vergoeding beschikbaar is? Bij voorkeur in Dbase formaat, daar ik geen andere databases heb om deze in te lezen. Natuurlijk kan ik deze zelf in Dbase (dbase III plus) aanmaken, maar waarom veel moeite doen als er reeds een bestand beschikbaar is (liefst tot het recenste nummer). Dan kan ik het zelf wel verder aanvullen! In afwachting van uw reactie verblijf ik, Hoogachtend

Ruud Schippers
Rotterdam

Beste Ruud,
Nee, ik heb op dit moment geen bestand van het soort dat jij vraagt. Wij zijn er wel mee bezig maar aangezien het veel werk is en er nog zoveel ander werk is komt het er steeds minder van om het af te maken of bij te houden. Maar er mag er best eens één gemaakt worden en als dat eenmaal zo is zien wij hem gaarne tegemoet In ieder geval handig voor intern gebruik maar wij zouden hem dan ook best beschikbaar willen stellen voor lezers. Ook kan een lezer zo'n bestand zelf aanbieden aan anderen en wij willen als het produkt goed is daar dan ook nog best eens wat gratis reclame voor maken. Ga jij of iemand anders aan de slag al bij voorbaat dank en veel sterkte toegewenst want het een enorme klus.

Superfontinzending

Beste Frank,
Dit is dan mijn eerste inzending. Het is wel in een vluggertje gemaakt, maar ik hoop toch dat u er wat mee kan doen. Als u er weinig mee kan doen, er volgt er nog een,maar later. Deze inzending was dan wel uitsluitend bedoeld voor een gratis Superfont-Programma, was het niet dat ik nog een dringend nieuwsje heb... ,& HAAST EN SPOED IS NU WEL GOED.
Toen ik vorige week in Lokeren wandelde en voor het uitstalraam van MUSIC-ELECTRONICS tot mijn grote verbazing een MSX zag,dacht ik dat het een CX5M was,zoals ik dat in de MUSIC-CORNER gelezen had. En ja hij is het;De YAMAHA CX5M2 Twee? Denkt u? Ja die 2 staat voor een geheugen van 128 Kb RAM Even vlug binnen gaan en inlichtingen vragen. Daar leerde ik de bijzonderheden, die ook in MSX CLUB MAGAZINE nr39 in de Music Corner staan. Verder:ZE HEBBEN ER MAAR 1 EXEMPLAAR meer in hun bezit,maar als u snel bent, hebt u voor 15000 BEF het dingetje in uw bezit,en de bijhorende Software. Haast u !!!!!!!
Adres:Music-Electronics
:Sterrestraat 16 w1
:B-9160 LOKEREN
Tel :091/48.55.08
Nu mijn inzending...
Allereerst staat op mijn schijf het programma EDIT2.BAS. U had in EDIT.BAS in regel 520 iets vergeten. Namelijk dat men dubbelfonts tot adres &HCFFF moet saven. Ik veranderde
`BSAVE S$,&HC000,&HC7FF` in
`BSAVE S$,&HC000,&HC7FF+(D/40)*&H800`, Verder op deze disk staat INVERSE.BAS. Dit programma doet een inverse video op SF-files. Het volgende programma op deze diskette is KARFON.BAS. KARFON.BAS zet .KAR-files van KAREDIT om in SF-formaat, maar deze karakters zijn maar 8 rijen hoog en SF kan 16 rijen gebruiken;ik schreef 2HOOGFON.BAS. HOOGFON.BAS verdubbelt de hoogte van een FONT. De resterende basic-programma's zijn: UITLEG.BAS; dit programma en de AUTOEXEC.BAS en EXTRA:SUB.BAS, Bekijk hiervoor

de listing ervan. En nu de FONTS... Als eerste font is er STANDRD. FON; de standaard MSX karakterset,afgeleid uit de STANDRD.KAR-file van KAREDIT. Dan STANDRD2. FON;de verhoogde versie Daarna STANDRD2.DFN; STANDRD2.FON breder Dan STANDRD3.DFN; STANDRD2.DFN geinverseerd. Verder:LITTLE.FON, DUBBEL.FON, SPAT.FON BIG.FON, MORSE.DFN, MORSE1.DFN, SPAT1.FON Dit is dan mijn inzending ik hoop dat u mij het gratis SF-programma gunt.
Mijn Persoonlijke Fiche

Naam:FREDERIC MOTIER
Leeftijd:16 JAAR
Lidnr:900267 (INGESCHREVEN ONDER MOEDERSNAAM)
Computer:NMS 8250 (MET 2-DRIVES)
Wens:DAT MSX NIET VERDRUKT WORDT DOOR PC,ATARI,Mc-INTOSH,AMIGA...
Uitsparaak:MSX CLUB MAGAZINE is SUPER, FANTASTISCH,UITSTEKEND,...
Datum:1/8/92,GETEKEND,
Frederic Mortier

Beste Frederic,
Nog voordat ik ook maar één font van jou bekeken heb, heb ik Gerrit al gevraagd jou het Superfontpakket op te sturen. Niet omdat ik je zo aardig vind hoor, maar uit puur egoïsme . Als iemand al zonder Superfont zich zo inspant voor dat pakket moet zo'n inzet beloond worden. Ik zal in een van de volgende afleveringen van mijn serie over Superfont jouw inzending verwerken. De door jou gemaakte fonts komen dan op de diskette bij het diskabonnement en eventueel breiden we Superfont uit met een vierde diskette waarop de programma's, die in mijn artikellenserie aan bod kwamen, maar ook nog extra fonts en inzendingen als deze. Ook je verbetering van mijn programma is perfect, gewoon een slordigheidje van mij, dat je inderdaad netjes verbeterde. Het aanbod van een gratis Superfontpakket bij een leuke inzending zoals die van Frederic geldt trouwens nog steeds. Heeft u Superfont al en stuurt u iets leuks in kunt u altijd iets anders als beloning vragen. Al merken wij gelukkig vaak dat de meesten het meer doen om anderen te helpen dan voor de beloning. Dat zijn amateurs in de ware betekenis van het woord : liefhebbers. En al gunnen wij iedere medewerker altijd alles wat hij/zij wil wij moeten toch ook de realiteit onder ogen zien dat elke uitgave aan het ene automatisch de uitgave aan het andere blokkeert.

Poken onder dBase

Hallo Frank,
Hierbij stuur ik je een artikeltje en een programma n.a.v. het verhaal over Poke onder DBASE II. De in het verhaal genoemde programma's staan op deze diskette maar zijn niet van mijn hand en wel PD. Als je nog iets wilt weten dan hoor ik het wel. Heb je mijn vorige diskette ook nog ontvangen met het TELEX verhaal? Groetjes,
Henk Heyligers
Spijkenisse

P.s ik stuur je ook nog een A5 boekje toe van onze PD-software voor MSX, misschien een vermelding in het blad waard. Een voordeeltje voor abonnees van het MSX Club Magazine:
Zij kunnen **ÉÉNMALIG** deze catalogus **GRATIS** aanvragen door een zelf geadressseerde en gefrankeerde enveloppe toe te sturen naar bovenstaand adres o.v.v. abonneenummer. Voor de andere lezers geldt een prijsje van f 5,00 incl verzendkosten.

Beste Henk,
Je artikelen over dBase poken en het telexverhaal zijn goed aangekomen en klaar gemaakt voor publicatie. Je zult ze dan wel zien verschijnen. Het boekje met PD-software wordt nu automatisch vermeld, maar ik zal het als er plaats is ook elders vermelden omdat niet iedereen de postrubriek leest en daarmee de aanbieding missen.

MCBC–geheugenmanagement

Beste Frank,
Ik zit met een probleem en hoop dat je die kan oplossen, deze brief hoeft trouwens niet perse in post rubriek van de gids te komen. [NvdR: *maar komt er wel in omdat het een algemeen probleem is.*] Dat probleem is: Ik ben al een poosje bezig om een BLOAD,R file te maken dit lukt wel met een klein programma (op &H9000) maar met een grotere lukt dit jammer genoeg niet want die ging door de &HC000 en dan kom je in de knoop met de CONTROL, zo stond dat trouwens ook in de handleiding. Nu dacht ik, dan zet ik het start adres gewoon op &H8000 dan heb je iets meer speling met de CONTROL die op &HC000 staat, dat leek op het eerste gezicht te werken, maar na een onderbreking van het programma door bv een druk op spatiebalk die ik er had in gezet, stopte het programma wel maar na een list om toch nog even wat in de loader te veranderen was die verdwenen in allerlei getallen/woorden en ga zo maar door, wat niks met mijn loader te maken had,dit vond ik dus vreemd want naar mijn weten had ik toch goed gehandeld.
Zou u mij willen vertellen welke adressen ik dan wel kan gebruiken want &H8000 lukt niet omdat dan de loader of basic programma verdwijnt, &H4000 ging ook al niet omdat de BLOAD,R niet opstart (waarom weet ik ook niet misschien zou u dat ook kunnen uitleggen, ik doe toch het zelfde als bij &H9000) en &H0000 start bij mij ook niet op.
Ik heb altijd het menuutje van de PARAMETERS op:

- START ON/OFF op ON
- VAR. ON/OFF op ON
- HEAD ON/OFF op OFF
- START &H op &H9000/&H4000/&H0000
- VAR. &H op &HBFFF

Misschien ziet U daar iets aan van wat FOUT is. Met de andere manier _MEM gaat het natuurlijk wel maar ik wilde nu zo graag zonder dat proces, BLOAD "naam.mem",r is gewoon korter dan heel die loader voor _MEM.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik niet zo veel kennis heb van dit alles, bijna alles wat met basic te maken heb, heb ik me zelf aangeleerd dus als u het gaat uitleggen wil ik u vragen of u dat dan met een voorbeeld zou willen doen zodat ik kan kijken hoe dat gedaan is, BVD.
En dan heb ik misschien nog een klein foutje in MCBC gevonden. Ik ben bezig met een demo voor een spel te maken met MCBC tot nu toe

was er nog niks aan de hand met MCBC alles gecompileerd en werkte goed, allemaal prima geen opmerkingen daar op tot ik er een onderbreking in ging maken met het commando ON STRIG GOSUB RNR:STRIG (0) ON niks aan de hand zal je zeggen dat commando kent MCBC en dat moet werken, ik in het programma 'runnen' en toen kwam het, SYNTAX ERROR vreemd dacht ik, voor de het STRIG commando werkte alles prima en na de STRIG commando geeft MCBC SYNTAX ERROR. Toen maar even een klein programmaatje maakt.

```
10 ON STRIG GOSUB 40:
   STRIG (0) ON
20 PRINT "DRUK OP DE
   SPATIEBALK"
30 GOTO 20
40 REM EINDE
50 END
```

Eerst even nog in basic getest en natuurlijk deed hij het prima, toen de compiler er bij gepakt en gecompileerd en het stomme was, GEEN FOUT alles deed het prima, dit vond ik dus heel vreemd want bij het andere programma dat toch echt goed was voor het STRIG commando gaf MCBC een SYNTAX ERROR. Toen maar het programma waar bij MCBC de SYNTAX ERROR gaf gaan uitspitten en daar kwam de fout boven water, elke keer bij een RESTORE RNR bij mij in het programma was dat de volgen de regel.

```
RNR RESTORE RNR:FOR I=1 TO
    15:READ C,R,G,B:COLOR=
    (C,R,G,B):NEXTI
RNR DATA .................
```

geeft hij een SYNTAX ERROR haal je de RESTORE weg dan loopt alles gewoon door zonder fouten. Heeft u daar soms een verklaring voor. Ik hoop spoedig bericht van u te krijgen met hopelijk de antwoorden op die 2 vragen.

De Vriendelijke MSX-2 groeten van,

Rene Hartman
Zwijndrecht

Beste Rene,
het aanmaken van een BLOAD-file is niet zo gemakkelijk als het lijkt, omdat er verschillende haken en ogen aan zitten. Zo kan je heel moeilijk het geheugen van &H0000 t/m &H3FFF gebruiken, omdat daar de BIOS staat. Aangezien bijna alle programma's (een zeer enkele uitgesloten) gebruik maken van deze routines kan men deze pagina dus niet gebruiken. Op &H4000 t/m &H7FFF staat de BASIC-interpreter. Wil je hier dus een machinetaal routine plaatsen, dien je de BLOAD-file vanuit machinetaal in te laden of te verplaatsen. Hoe dit allemaal gaat zal waarschijnelijk nog wel in de MCBC-fan te lezen zijn, maar zal nu veel te veel ruimte vergen om uit te leggen. Vanaf het hoogste adres van BASIC to &HFFFF mag je ook niet gebruiken, omdat daar gegevens staan die de computer voor zijn eigen besturing gebruikt. Er blijft dus niet al te veel over om zonder problemen te gebruiken. Voordat je een BLOAD kan doen op &H8000 dien je het BASIC-geheugen wel omhoog te zetten. Anders zal de machinetaal over de BASIC-listing worden gezet, en dus worden uitgewist. De loader die gebruikt wordt voor _MEM-programma's is dus niet voor niks zo uitgebreid, want die loader regelt bovenstaande zaken voor de programmeur. Wat betreft je tweede vraag, bij mij gebeurde hetzelfde. Ik weet nu wel dat het te maken heeft met een combinatie van zaken namelijk de ON STRIG GOSUB en de RESTORE die bijten elkaar op een of andere manier.Afzonderlijk heb je geen last. We zijn nu druk aan het zoeken waar het aan ligt en zullen zodra we weten waardoor het komt en hoe we het kunnen veranderen zal dit uiteraard gemeld worden via de MCBC fan.

MSX-informatie

Dag Hr Willemsen,
hierbij een disk met ted-files en basic programma's. In INTRO.TXT staat het een en ander uitgelegd. Deze file is niet bedoeld als tekst die in de lezerspostrubriek hoort, liever niet zelfs Het idee dat ik in deze de file de wereld in stuur zou ik wel bekend gemaakt zien. Als er iets mis is met de disk bel dan naar:

H.H. Westra
Vught

Beste Hr Westra,
zoals u ziet komt de INTRO.TXT niet in de lezersrubriek. Wel is echter nu iedereen vreselijk nieuwsgierig wat daar dan wel in zou staan. Geduld. De inzending heeft een behoorlijke waarde, maar is zoals u zelf al aangeeft niet echt af en daarom is de door u geleverde informatie doorgespeeld aan een aantal van de specialisten op dit gebied. In een bijdrage van één van die mensen zult u uw bijdrage in de loop van de tijd dan wel stukje bij beetje terug zien. De disk was uitstekend in orde en de lijst dan ook in goede orde aangekomen. Nogmaals bedankt voor uw moeite.



DISKABONNEMENT 43
SEPTEMBER - OKTOBER 1992

SPELEN MET CIRKELS

CYCLO	BAS	7	Basic
PROG10-3	BAS	8	Basic
PROG10-3A	BAS	9	Basic
PROG11	BAS	9	Basic

MCBC-FAN

MCBCCOPY	BAS	11	Basic
MCBCCOPY	FLS	12	ML-listing
MCOP_DEM	BAS	13	ML-listing

DE DISK UITGEDIEPT

DISKCOPY	GEN	32	ML-listing
DISKCOPY	COM		
DISKCOPY	SYM		

MSX-FILES ARCHIVEREN

PMCHGMX	COM		Gearchiveerde bestanden
PMCAT	COM		
PMSFX2	COM		
PMEXE2	COM		
PMSET	COM		

MT-BASE

PRINTMT3	BAS	38	Basic
MT-BASE	LDR	40	Basic loader

G.A.M.E. BUILDER CLUB

START	BAS	45	Basic

STEMPELS VOOR DP

FINISH	STP	49	Stempels
ELEKTROK	STP		
VOETKADR	STP		
TONEEL1	STP		
TXTWOLK	STP		
DOKTER	STP		
VTBALLER	STP		
VRAAGTEKSTP			

KARAKTERS MET DP

MAX-04	FNT	50	Fonts
MAXIM-04	FNT		
SPATIES	FNT		
BLOKJES	FNT		
GRAFIX1	FNT		
GROOTSTE	FNT		
PLAT-01	FNT		
OPEN-02	FNT		
GRAFIX	PCT	51	DP-scherm

PLINKO

PLINKO	BAS	52	Basic

RTTY

MSXRTTY	LDR		Basic-loader
MSXRTTY	BIN		

MMM-PRO

MMM-MUS1	COM
MMM-REPL	COM
SPRAAK	LDR
SPRAAK	BAS
SYNPAR	COM
DART-MM	MUS
DART-MM	SM1
DART-MM	SM2

DP OP HARDDISK

DPOPC	BAT	Batch-file

BBS

BBSLIST	TXT



Princess Maker

Ook altijd al zo benieuwd geweest naar het wel en wee van prinsesjes in Japan tijdens de 17e eeuw ? Micro Cabin geeft het antwoord.

Zeven diskettes

Dit spel voor de MSX-2 en (liefst) hoger staat op maar liefst zeven dubbelzijdige diskettes. De doos is enorm groot en kleurrijk met daarin de nodige documentatie in kleur en een aparte kunststof doos voor de diskettes. Uiteraard ontbreekt een aparte sticker voor de zelf aan te maken datadisk niet.

Hoe te beginnen

Wanneer je dit spel hebt gekocht of op andere wijze in je bezit hebt gekregen, dan ben je niet zomaar één, twee, drie gestart. Eerst zal je moeten zien uit te vinden welke van de drie balken naar het spel leiden. Dit is na een aantal keren proberen nog wel te doen en wanneer je voor de juiste balk hebt gekozen wordt er een fraaie demo getoond waarin al gauw duidelijk wordt gemaakt dat ook in de 17e eeuw het leven van een prinses niet over rozen gaat. (Dus Diana, niet klagen !) Alvorens die demo wordt getoond heb je je al door een aantal Japanse keuzemenu's geworsteld waarin je het beeld vormt van je prinses. Zo geef je haar ondermeer een voor- en achternaam en zelfs de bloedgroep mag je bepalen. Enkele opties zijn niet geheel duidelijk voor mijn eenvoudige hersenen en dus kies ik maar wat met de gedachte :*'We zien wel waar het schip strandt'*.



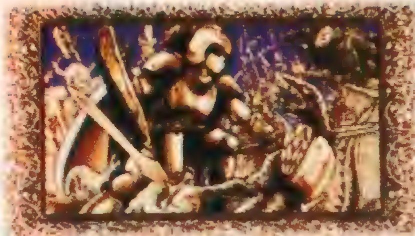
Net zulke fraaie kijkers als Princess Diana.

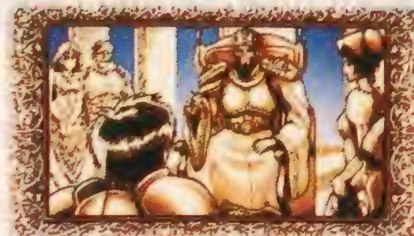
Kanji

Waarom liefst hoger dan MSX-2 wordt direct duidelijk wanneer je het spel opstart op een *eenvoudige* MSX-2. Op het scherm verschijnen dan lege tekstbalken terwijl op een 2 Plus of Turbo-R die balken gevuld zouden zijn met karakters. Overigens voor de speler die het Japans nog steeds niet beheerst (wordt zo langzamerhand wel eens tijd hoor !) maakt het niet veel verschil. Leeg of Japans het blijft toch onleesbaar. Gelukkig is dit tijdens het spel wat minder het geval en kun je het "ja" en "nee" toch wel weer herkennen.

Princess Maker is leverbaar bij MSX Club Gouda voor *f* 245,–. N.B. in de vorige Maiskoek werd als prijs per ongeluk *f* 145,– opgegeven.


[redacted]


[redacted]


[redacted]

Een intro om koude rillingen van te krijgen.

In de intro spreekt de koning—wellicht haar vader ?—Ik ben er niet bij geweest—zijn spruit toe en zij antwoordt uiteindelijk met een hoogst verbaasd en timide stemmetje, ja daadwerkelijk spraak uit mijn MSX-2. Uiteindelijk staakt ook de intro en wordt het weer gokken tussen twee balken en na juist gegokt te hebben kom ik uiteindelijk in het spel, hoera !

Maar dan...

Ja, wat nu. Het zeer fraaie scherm is opgedeeld in een aantal vensters. Een der vensters, het grootste, is het speelscherm met daarin de afbeelding van de tienjarige prinses. Daaronder blijkt een mededelingenvenster te zitten en rechts van het speelvenster bevindt zich het zenuwcentrum van het spel. In dit gedeelte met daarboven de naam "schedule" kunnen allerlei zaken worden geregeld. Aangezien dit deel volledig in het Japans is, wordt het voor de eenvoudige Europeanen onder ons wel heel moeilijk om maar een stap verder te komen en dan ook nog te weten waar je mee bezig bent. Natuurlijk, ik weet het zo langzamerhand wel dat het een beetje teveel gevraagd is om voor de prijs van ƒ 245,– ook nog een speelbaar spel te verwachten, maar toch. Na wat heen en weer geklooi, anders kan ik het niet noemen, heb ik mijn toevlucht gezocht tot het blad van Engine uit Leusden. In nummer 10 staan alle menu's en submenu's vertaald en daar kom je een eind mee. Zonder deze vertaling kan je beter stoppen.

Afzien

Het blijkt dat het leven voor ons 10–jarig prinsesje niet bepaald eenvoudig is. Je start met een kleine som geld en daarmee zal je het moeten zien te redden. Vanaf het elfde levensjaar mag je al werken in een ziekenhuis en kun je trachten op die wijze je studiekosten te betalen. Wie klaagt er over onze studiefinanciering ? Voorts kun je uit diverse vormen van ontwikkeling en educatie kiezen. Krachttraining is minstens zo belangrijk als staatszaken. Het prinsesje kan ook kiezen voor vakantie (prachtige schermen) of het dorp verlaten. Dit kan je beter niet doen zonder eerst naar de markt te zijn geweest om daar een aantal noodzakelijke uitrustingsstukken aan te schaffen. Buiten het dorp is het bepaald niet veilig. Het wemelt er van de monsters en gauwdieven. In dit gedeelte komt de krachttraining van pas en zal je vechtend het vege lijf moeten zien te behouden en redden. Dit vechten geschiedt op de wijze zoals het bij vele RPG's er aan toe gaat. Je geeft aan wat je wilt en afhankelijk van de keuze ontwikkelt zich het gevecht. Ook in dit deel van het spel zijn alle keuzemenu's in het Japans en deze zijn niet vertaald door Engine. In het dorp kun je praten met de dorpelingen en zo af en toe eens een bezoek brengen aan het paleis waar je overigens niet verder komt dan de wachters. De actie die je wilt ondernemen moet voor een periode van drie ronden worden ingevuld. Zo kun je bv kiezen om de eerste periode van acht dagen te gaan werken, de 2e ronde te gaan studeren en de 3e om met vakantie te gaan. Wanneer je dit hebt gedaan kun je achterover gaan zitten en de verrichtingen van het prinsesje volgen. Afhankelijk van de prestaties gaan een aantal zaken die van belang zijn in het leven omhoog of omlaag.

Grafiek en geluid

Grafisch is het spel zeer fraai alhoewel de Xak spelers wel even raar zullen zitten te kijken. Micro Cabin heeft een totaal ander spelconcept op de markt gezet. De muziek (Pac) is fraai. Deels kwam het me bekend voor als muziek uit Xak.

Conclusie

Een prachtig spel maar absoluut onspeelbaar zonder de vertaling uit de MSX–Engine. Blijft overigens de vraag of je met de vertaling wel van speelbaar kunt spreken. Communicatie met de dorpsbewoners is absoluut niet te volgen en alle andere teksten gaan aan je voorbij. Ik denk dat de kracht van dit spel juist ligt in de informatie die je uit die conversatie kunt verkrijgen. Ondanks de vertaalde menu's blijft het een beetje aanrommelen. Op mijn NMS 8250 liep het spel na enige tijd spelen vast. Bij de fotograaf met twee drives in zijn machine konden we direct wel inpakken aangezien wisseling van scherm met de optie schedule direct een vastloper opleverde en dat voor ƒ 245,–.
Jammer maar helaas !

Met dank aan de MSX Club Gouda voor het ter beschikking stellen van het testexemplaar.

Jan van Roshum



De disk uitgediept (deel 2)

Falco en Ivo duiken weer flink wat dieper in de geheimen van de disk. Zij passeren het sectorniveau en kijken ook wat er tussen de sectoren instaat. Tevens geven zij een kopieerprogramma.

01001101
01010011
01011000
01000011
01101100
01110101
01100010
01000010
00101111
01001110

Sectorniveau

Zoals je weet uit de vorige kursus, is de disk opgedeeld in tracks en de tracks weer uit sectoren. Van een disk kun je alleen sectoren lezen, dus niet bijvoorbeeld een byte. Ook kun je niet (zoals bij sommige andere computers) een hele track in een keer lezen; je leest dan gewoon 9 sectoren. Om een indruk te krijgen hoe de sectoren werkelijk op de disk opgeslagen zijn volgt hier een kort overzicht. Elke sector van 512 bytes neemt 674 bytes diskruimte in beslag. Deze extra bytes (ook wel throughput genoemd) zijn voor de diskdrive nodig om de juiste sector te kunnen vinden.

Bytes op de disk

✱ **synchronisatie**
72 bytes synchronisatie bestaande uit : 60 × &h4E en 12 × 0

✱ **ID-veld**
10 bytes ID-veld
bestaande uit : 3 × &hF5
1 × &hFE
tracknummer (1 byte)
sidenummer (1 byte)
sectornummer in track (1 byte)
sectorlengte (1 byte)
0=128, 1=256, 2=512 en 3=1024
CRC over dit veld (2 bytes)

✱ **synchronisatie**
38 bytes synchronisatie bestaande uit 22 × &h4E
12 × 0
3 × &hF5
1 × &hFB

✱ **data**
512 bytes met de werkelijke data

✱ CRC
2 bytes CRC (de CRC is een checksum van de data)

✱ **end**
40 end of sectorbytes bestaande uit 40 × &h4E

Let wel, het uitzoeken van een sector of track gebeurt in de diskrom en hoef je dus niet zelf te doen.

Je hoeft het niet zelf te doen

Aanspreken van sectoren

Om sectoren te kunnen lezen of schrijven kun je gebruik maken van de BDOS of de entries in de diskrom. We beginnen met de BDOS. De BDOS heeft twee entries, een voor onder MSX-DOS en een voor onder DISK-BASIC, de adressen zijn respectievelijk &h0005 en &hF37D. Hierbij geef je in register C het functienummer op. Er zijn drie functies die belangrijk zijn voor het werken met sectoren :

&h1A	Zet transfer-address
	Stelt het RAM-adres in vanaf waar gelezen of geschreven wordt.
Input	DE=RAM-adres C=&h1A
&h2F	Lezen sector(en)
	Leest een of meer sectoren en zet de inhoud op het transfer-address.
Input	DE=nummer van eerst te lezen sector H=aantal te lezen sectoren L=drive-nummer (0=default, 1=A:, 2=B:)
&h30	Schrijven sector(en)
	Schrijft een of meer sectoren vanaf transfer-address
Input	DE=nummer van eerst te schrijven sector H=aantal te schrijven sectoren L=drive-nummer ➡

Voorbeeld

Wanneer bij deze functies een disk-offline optreedt, springt de BDOS naar de disk-errorhandler. Het adres hiervan staat op een bepaald adres dat in &hF323 staat, een dubbele pointer dus. Hoe dit werkt, kun je in het voorbeeld-programmaatje hieronder zien.

ML-Listing

```
;
; diskcopy van drive A: naar drive B:
; Als voorbeeld voor gebruik van BDOS
; om sectoren te lezen/schrijven
;

BDOS     EQU    0F37DH          ; entry voor bdos
E_HAND   EQU    0F323H          ; pointeradres voor error-handler


         DEFB   0FEH            ; Header voor BLOAD-file
         DEFW   ST
         DEFW   EN
         DEFW   ST

         ORG    08300H          ; begin op adres &h8300

ST:      LD     HL,0            ; begin bij sector 0
         LD     (SECTOR),HL     ; bewaar sectornummer
         CALL   SETERR          ; zet error-handler

         LD     B,1440/32       ; aantal keren dat er gelezen moet worden
ALLES:   PUSH   BC              ; bewaar de teller
         CALL   SET_TA          ; zet het transferadres
         CALL   READ_S          ; lees 32 sectoren
         CALL   WRIT_S          ; schrijf 32 sectoren
         LD     HL,(SECTOR)     ; current sector-number
         LD     DE,32
         ADD    HL,DE           ; verhoog sectornummer met 32
         LD     (SECTOR),HL     ; bewaar voor lees/schrijf routines
         POP    BC              ; haal teller terug
         DJNZ   ALLES           ; herhaal 45 keer
RETURN:  CALL   RESERR          ; herstel error-handler
         RET

SETERR:  LD     HL,(E_HAND)     ; bewaar oude error-handler
         LD     (OP_ERR),HL
         LD     HL,POINTR       ; stel nieuwe pointer voor error-handler in
         LD     (E_HAND),HL
         RET

RESERR:  LD     HL,(OP_ERR)     ; herstel oude error-handler
         LD     (E_HAND),HL
         RET

ERRHND:  LD     DE,ERROR        ; print een error-tekst
         LD     C,9
         CALL   BDOS
         LD     C,7             ; wacht op toetsdruk
         CALL   BDOS
         JP     04022H          ; spring direct naar BASIC

POINTR:  DEFW   ERRHND          ; pointer wijst naar nieuwe error-handler
OP_ERR:  DEFW   0               ; opslag oude error-handler
```

DISKCOPY.GEN →

→ ML-Listing

```
ERROR:   DEFB    "Disk error !"   ; fout-melding
         DEFB    7,"$"

SET_TA:  LD      C,01AH           ; BDOS-code voor het zetten van transfer-adres
         LD      DE,SECBUF        ; Adres van de sector-buffer
         CALL    BDOS             ; Zet transfer-adres
         RET

READ_S:  LD      DE,(SECTOR)      ; Zet sectornummer in DE
         LD      H,32             ; 32 sectoren
         LD      L,1              ; Drive A:
         LD      C,02FH           ; BDOS-sectorlees opdracht
         JP      BDOS             ; lees 32 sectoren op drive A:

WRIT_S:  LD      DE,(SECTOR)      ; Zet sectornummer in DE
         LD      H,32             ; 32 sectoren
         LD      L,2              ; Drive B:
         LD      C,030H           ; BDOS-sectorschrijf opdracht
         JP      BDOS             ; schrijf 32 sectoren op drive B:

SECTOR:  DEFW    0                ; opslag current sector

SECBUF:          ; eerst vrije adres voor data-opslag

EN:      END
```

DISKCOPY.GEN

Alternatief

Je kunt ook met sectoren werken via de diskrom. Je kunt deze het beste aanroepen met behulp van een interslot-call (BIOS- call &h1C):

```
LD IY,(&hF347)
LD IX,adres
CALL &h1C
```

Diskrom–entries

Hier volgt een overzicht van de belangrijkste entries in de diskrom:

&h4010	Lezen/schrijven sectoren
Input	HL=adres DE=sectornummer B=aantal sectoren C=media ID (&hF8=1DD, &hF9=2DD) Carry-flag lezen (0) of schrijven (1)
Output	A=0 → lees/schrijf-actie geslaagd A<>0 → lees/schrijf-actie mislukt
Opm.	Deze functie kan ook worden aangeroepen met BIOS-call &h144

&h41C	Formatteer diskette
Input	HL=buffer voor formatteer-routine BC=bufferlengte (minimaal &h1C00) D=drivenummer A=aantal zijden (1 of 2)

&h4022	Springt naar BASIC
Input	geen

&h4026	Formatteer diskette
Input	geen
Opm.	De computer vraagt om de drive en het aantal zijden

&h4029	Zet alle drives uit
Input	(&hF1C1)=0
Opm.	Als &hF1C1 niet nul is, gaat het op sommige computers mis en krijg je een disk–offline bij de volgende actie

Volgende keer

Tot zover deze keer, volgende keer het laatste deel van de disk-cursus. Dan gaat we hebben over FCB en file–opslag.

Falco Dam en Ivo Wubbels,

MSX–Engine





MSX–files archiveren deel 3

In de magazines 40 en 41 hebben we al kennis kunnen maken met twee programma's uit de PM–serie. PMARC en PMEXT.COM. Nu zijn er in die serie echter nog wat programma's waar we ons voordeel mee kunnen doen.

WIE HEEFT ER WEL EENS een tekort aan diskruimte? Ik denk dat elke MSX–er, die een diskdrive gebruikt daar wel last van heeft. Maar daar hebben onze Japanse MSX–collega's al weer wat op gevonden. De PM–serie bestaat uit meer dan alleen PMEXT en PMARC die al eerder werden besproken en uitgedeeld. We bekijken eens de andere programma's uit de PM–serie.

Hoofdletters

Als eerste even iets over de handicap van de nu te bespreken programma's. Wil men goed met de in dit artikel genoemde programma's kunnen werken, is het een noodzaak dat alle teksten in **hoofdletters** worden ingegeven. Ik wil niet gelijk zeggen dat dit een bugje in de programma's is, maar een beetje slordig vind ik het eigenlijk wel. Dus voor we iets doen met de PM–programma's eerst even de CAPS–toets in de juiste stand.

PMCHGMX.COM

Als eerste het programma PMCHGMX.COM. Hier kan ik vrij kort over zijn. Dit programma past PMARC.COM en PMEXT.COM aan. Deze programma's ondersteunen in eerste instantie namelijk niet de filedatum van de te archiveren programma's. Deze fout is met het programma PMCHGMX.COM te verhelpen. Wilt u weten of uw PMARC- en PMEXT–programma's moeten worden aangepast voor datum–ondersteuning, neem dan de disk, waar deze programma's op staan. Doe die in de diskdrive en type onder MSX DOS in PMARC of PMEXT gevolgd door een return. Nu krijgt u een overzicht van de optie van het programma. Op de eerste regel staat de naam en het versie nummer van het programma. De tweede regel is voor de melding het copyright en de programmeur. Als nu op de derde regel staat: "`TIME STAMP SUPPORTED FOR MSX DOS (2)`", dan is uw programma reeds aangepast. Is dit niet het geval, dan zet u het programma PMCHGMX.COM op de schijf waar ook PMARC.COM en PMEXT.COM op staan. Hierna doet u de disk met PMARC.COM en PMEXT.COM in de default–drive—meestal is dat de A: drive—en typt u onder MSX DOS in : PMCHGMX. That's all ! U zult de mededelingen

```
Patching PMarc.com
Patching complete.
Patching PMahs.com
File not found.
Patching PMext.com
Patching complete.
```

op uw beeldscherm krijgen. Van nu af wordt ook de datum goed verwerkt door de bij bovengenoemde programma's.

N.B.: Zorg er wel voor dat de namen van uw files ook daadwerkelijk PMARC.COM en PMEXT.COM zijn, dus niet PMARC2.COM of PMEXT22.COM. Anders kan het programma PMFCHGMX.COM de PMARC en de PMEXT niet vinden en krijgt u de mededeling "`File not found.`".

PMEXT.COM en PMARC.COM

Hier ben ik nog korter dan in het voorgaande hoofdstukje. Het gebruik van deze beide programma's is in de MCM nummers 40 en 41 al uitgebreid besproken. De enige kanttekening die ik nog op de uitleg in die MCM nummers heb is de volgende.
HET SCHIJNT DAT ER verschillende tekstfiles zijn waar onder de .DOC files van de EASE tekstverwerker WORDPRO en de muziek datafiles van het programma MUSICA, die niet op de normale wijze met PMARC kunnen worden bewerkt. Dit ligt dan aan de header ➠

PMext en PMcom stonden verpakt en wel op Disktool die bij nummer 42 zat. Het lijkt ons slim om de files die u nu uit de PM–serie op het diskabonnement aantreft er bij te zetten.

van de tekstfile die een End Of File-teken bevatten. Indien men deze files met het commando :

```
PMARC <archieffile>
<tekstfile.doc>
```

zou bewerken, bent u denk ik alle tekst **kwijt** die er in het .DOC-bestand stond. De oorzaak hiervan ligt hem in het feit dat de PMARC de tekstfile extensies .TXT en .DOC standaard in zich heeft en elke te archiveren file hier op checkt. Is de extensie .TXT of .DOC dan neemt PMARC aan dat het om een tekstfile gaat en stopt met het archiveren als het een EOF-code tegenkomt. Dat is bij de files van de eerder genoemde programma's nu funest. Er staat namelijk in de Wordpro .DOC-files in de header van die files een EOF voor de eigenlijke tekst begint. Het resultaat, alleen de header zal gearchiveerd worden en de rest van de tekst niet. Wilt u toch dit soort files in een archieffile (.PMA) opslaan, zult u het op de volgende manier moeten doen.

```
PMARC <ARCHIEF FILE>
<TEKSTFILE.DOC>/B
```

De /B aan het eind van de commando regel draagt er nu zorg voor dat de EOF code gewoon mee word gearchiveerd en het hele bestand in de archieffile terecht komt.

PMCAT.COM

Met PMCAT.COM, kunnen we diverse *.PMA-files tot een grote *.PMA-file samenvoegen. Een kort voor beeld hier van is :

```
PMCAT TED.PMA TXT.PMA
```

Nu zullen alle bestanden uit de TXT.PMA-archieffile over worden gebracht naar de archieffile TED.PMA. Dit is echter niet het enige wat dit programma kan. Ik zal nu dan ook een kort overzicht geven van de verder mogelijk heden van dit programma. Met

```
PMCAT -S <ARCHIEF-FILE>
```

wordt de directory van de ARCHIEF-FILE gesorteerd en met

```
PMCAT -S <ARCHIEF-FILE 1>
<ARCHIEF-FILE 2>
```

wordt de directory van ARCHIEF-FILE 1 eerst gesorteerd en daarna worden de bestanden uit ARCHIEF-FILE 2 op alfabetische volgorde ingevoegd.

```
PMCAT -S <ARCHIEF-FILE 1>
<ARCHIEF-FILE 2> <FILENAAM
UIT ARCHIEF-FILE 2>
```

draagt er zorg voor dat alleen het bestand FILENAAM uit ARCHIEF-FILE 2 in ARCHIEF-FILE 1 wordt ingevoegd. Dit ook weer op de juiste alfabetische plaats in archief-file 1.

```
PMCAT -U <ARCHIEF-FILE 1>
<ARCHIEF-FILE 2> <FILENAAM
uit ARCHIEF-FILE 2>
```

draagt er zorg voor dat een reeds bestaande bestand in ARCHIEF-FILE 1 wordt geupdate met het bestand met de zelfde filenaam uit ARCHIEF-FILE 2. Mocht u echter bestanden uit een archief-file willen verwijderen, kan dat ook. Dit doet u dat met het volgende commando :

```
PMCAT -D <ARCHIEF-FILE>
<FILENAAM>
```

Nu zal het door u opgegeven bestand in de naam <FILENAAM> uit de archieffile worden verwijderd. Om nu de archieffile weer op de juiste grote te krijgen kan me de sorteer opdracht nog een keer gebruiken die er voor zorgt dat de gewiste file ook daadwerkelijk uit de archieffile verwijderd wordt.
N.B.: De < en de > moeten **niet** in de commando's worden ingetypt, omdat deze tekens in de voorbeelden alleen ter verduidelijking worden gebruikt om te tonen dat de file en archieffile namen ook daadwerkelijk moeten worden ingetypt.

PMSFX2.COM

PMSFX2.COM maakt het ons wel erg gemakkelijk om gearchiveerde bestanden weer uit te pakken. Dit programma maakt het gebruik van PMEXT voor het uitpakken van onze archieven namelijk totaal overbodig. Door bij het archiveren met PMARC ook PMSFX2 te gebruiken is men instaat om zelf uitpakkende archieffiles te maken. Als voorbeeld neem ik even een Pro-Tracker muziekdata-file. Ik geef dan op de MSX DOS commando regel het volgende commando in :

```
PMARC
<TOCCATA.COM=PMSFX2.COM>
<TOCATTA.PRO>
```

Nu zal er het volgende gebeuren. Er zal op de disk een file aangemaakt worden met de naam TOCCATA.COM. In deze file bevinden zich de PMSFX-EXE-module en de file TOCCATA.PRO. Indien men de file weer uit de archieffile TOCCATA.COM wil hebben, hoeft ➠



Om uitpakproblemen bij gebruikers te voorkomen kan gebruik van een batchfile gemaakt worden. Iedereen is in staat—of mag in staat worden geacht—een batchfile onder DOS te kunnen starten. Ik geef een voorbeeld voor zo'n batchfile :

```
MODE 80
REM Uitpakken :
REM Replay Routine MMM
PMEXT MMM-REPL.PMA A:
^Z
```

De MODE 80 gebruik ik om het scherm leeg te maken, omdat CLS een DOS 2-commando is. Ook kan een self-extracting file gebruikt worden, deze zal zeker geen problemen opleveren, mits hij niet groter is dan 50 kB.

Mari van den Broek





men op de MSX DOS commandoregel alleen maar TOCCATA in te typen en de file zal zich zelf weer uitpakken en op de disk zetten. Er schuilt echter ook een nadeel achter het aanmaken van zelf uitpakkende bestanden. Als men dit doet is het eigenlijk alleen nuttig, wanneer er meerdere files in geplaatst gaan worden. Men moet er namelijk rekening mee houden dat de SFX2-EXE-module—die ook in het zelf uitpakkende bestand wordt gezet—nog altijd 1176 Bytes groot is. Dus als de file TOCCATA.PMA 2432 bytes groot is zal de file TOCCATA.COM 4608 Bytes groot worden. Aangezien de daadwerkelijke grote van de file TOCCATA.PRO 5376 bytes is, scheelt het dus voor alleen die ene file maar een kleine 800 bytes als men er een zelf uitpakkende file van maakt. Dus bij zelf uitpakkende bestanden altijd meerdere files in het archiefbestand plaatsen als men er echt een beetje voordeel van wil hebben. Het grote voordeel van de zelf uitpakkende bestand is, dat als men een verzameling files voor een kennis heeft die totaal geen kaas heeft gegeten van archiefbestanden, deze zonder problemen het bestand kan uitpakken door onder MSX DOS alleen maar de bestandsnaam in te typen. Dus toch een zegen voor de MSX-heid.

En dan nu... PMEXE2.COM

De MSX heeft hem dus, dacht de PC-wereld dan kunnen wij het ook. Een bestand archiveren en het bestand van uit het archief-bestand zonder tussenkomst van een uitpakker laten starten. Dat kunt u nu ook. Wilt u zo'n bestand maken heeft u echter de programma's PMARC.COM **èn** PMEXE2.COM nodig. Ik heb het bij mij zelf gedaan met de TED-teksteditor. Het aanmaken van een dergelijke archieffile gebeurd net als in het vorige hoofdstukje van de PMSFX2-file. De commando is dan als volgt:

```
PMARC TED-EXE.COM=PMEXE2.COM
TED.COM
```

Nu gebeurt er in feite hetzelfde als bij het maken van een zelf uitpakkende file. Alleen wordt nu niet de SFX2-EXE-module bij het TED-EXE.COM-bestand in geplaatst maar de EXE2-module. Om TED na het archiveren weer te kunnen starten, hoeft u alleen maar TED-EXE in te typen op de MSX DOS-commandoregel. Ook hier geldt geld weer dat het zelfstartende archiefprogramma ongeveer 1.5 kB groter is dan de TED.PMA-file. Maar toch scheelt het u dan nog zo'n dikke 8 kB aan diskruimte. Om even te vergelijken:

file	grootte
TED.COM	29787 bytes
TED-EXE.COM	21120 bytes
TED.PMA	19712 bytes

Dus wel degelijk een aardige diskruimtewinst t.o.v. TED.COM. Nu is het trouwens ook mogelijk om TED van uit het PMA-bestand te laten runnen, u heeft dan echter wel weer PMEXT.COM daar bij nodig. Geef maar eens onder MSX DOS op de commando regel in:

```
PMEXT TED EXE:TED.COM
```

Het nadeel van de laatste methode is dan wel dat de starttijd van TED ongeveer 50% groter is. De starttijd van TED-EXE.COM is 27 seconden en de starttijd van TED.COM uit TED.PMA 47 seconden. Hier is het dus zuiver afwegen van starttijd en diskruimte tegen elkaar. In beide gevallen is het mogelijk om gelijk de te bewerken tekstfilenaam aan de archiefbestanden mee te geven tijden het starten. Dit doet u door de naam van de tekstfile gewoon achter het commando aan te laten sluiten. Dus:

```
PMEXT TED.PMA
EXE:TED.COM TEKSTFILE
```
of
```
TED-EXE TEKSTFILE
```

In beide gevallen wordt dan de gelijk de TEKSTFILE in TED ingeladen bij het starten.

PMSET.COM

PMSET.COM is een hulpprogramma voor PMEXT.COM en PMARC.COM. Door middel van PMSET.COM kunnen we PMEXT.COM en PMARC.COM naar onze eigen wensen instellen. Dit doet men door op de MSX DOS commandoregel het volgende in te typen:

```
PMSET PMxxx.COM <optie>
```

Op de xxx gemerkte plaats moet dan EXT of ARC worden in getypt. Maar dat hangt dus af van welk programma u gaat aan passen. De instel mogelijkheden zijn:

A/{0|1}	Zet attribuut-optie aan (0) of uit (1)
D/ext	Verwijder tekstextensie
F/{0|1|2}	Bepaal plaats van de uit-/in-pak teller
L/n,n	Wordt niet ondersteund
O/{0|1}	Zet overschrijven-optie aan (0) of uit (1)
Q/{0|1}	Zet bevestigings-optie aan (0) of uit (1)
C/code	Zet clearscreen-code
E/ext	Voeg tekstextensie toe
I/{0|1}	Pak een file uit de archieffile uit met (0) of zonder (1) het tonen van de andere files
M/{0|1}	Zet memorandum-optie aan (0) of uit (1)
P/{0|1}	Zet pagina-optie aan (0) of uit (1)
W/[d]	Bepaal werkdrive

Een volledige uitleg over het hoe en wat van deze instellingen zal ik in een volgend artikel geven dat geheel gewijd zal zijn aan PMSSET.COM. Als laatste in deze uitleg van de PMXXX.COM-serie wou ik lang deze weg toch ook nog even sysops Mari v/d Broek (The Games BBS) en Mark Verboom (The Sun BBS) bedanken voor de ondersteuning die zij mij bij het schrijven van dit artikel hebben gegeven.

Ruud Gosens



MT-BASE de database voor MSX-1 èn MSX-2

De kaartenbak van Micro Technology werkt uitstekend op MSX-1, maar ook op MSX-2-computers. Het programma herkent èn gebruikt het grotere videogeheugen. We haalden deze klassieker van stal.



Tja, meneer Stok,

uw verzuchting in nummer 34, vrijwel geen artikelen of programma's voor de bestofte MSX-1, wordt wel vaker gehoord. Zo ook de opmerking dat de '1' toch een prima machine is. Zeker, in veel gevallen sneller dan de nieuwere broeders. Hoewel de 40 kolommen een beperking zijn, was dat toch niet de reden dat hij—ja, ook door mij—aan de kant gezet is. Het heeft naar mijn bescheiden mening te maken met het feit dat er geen diskdrive bij was. En een losse drive erbij kopen was zo duur dat het verhoudingsgewijs goedkoper was maar meteen naar de '2' over te stappen. En laten we wel zijn, computeren met een cassetterecorder was, is en blijft een ramp ! Het leek mij daarom leuk om eens wat te schrijven over een programma wat zowel met de disk als de cassette overweg kan, en zowel op de MSX-1 als op de MSX-2 prima te gebruiken is.

Oscar voor MT

Regelmatig wordt op beurzen een cartridge aangeboden met daarin de *kaartenbak* MT-BASE van Micro Technology. Puristen en ander vervelend volk zullen nu onmiddellijk beginnen te beweren dat er voor de MSX (2 !) véél betere, snellere, flexibelere kaartenbakken te krijgen zijn. Dat zou best wel eens waar kunnen zijn, maar ik durf de uitspraak aan dat ze het stuk voor stuk afleggen wat betreft de gebruikersvriendelijkheid ! Zelden heb ik een zo doordacht stuk programmatuur in handen gehad. Als er een Oscar voor programma's bestond, ging die, wat mij betreft, meteen naar MT !

Twee printmethodes

Even wat voorbeelden : als er geen diskdrive aangesloten is, verdwijnen ook alle diskfuncties uit de menu's. Duidelijk ! MT kent twee printmethodes: lijsten en etiketten. Hoe de gegevens geprint worden, met wat voor kopregel, kan per bestand ingesteld worden. Deze instellingen worden met het bestand naar tape of disk geschreven, dus een volgende keer meteen beschikbaar. Erg gemakkelijk ! Wordt een bestand bijgewerkt dan wordt de extensie van het oude bestand gewijzigd in .BAK en blijft beschikbaar (alleen met disk, uiteraard). En zo hoort het ook ! Natuurlijk kent het programma ook zijn beperkingen.

> **Als er een Oscar voor programma's bestond ging die naar MT**

Ook met cassettes

Omdat het ook met de cassette moet kunnen werken, moeten de bestanden in het geheugen aanwezig zijn. Bij MT hebben ze daarvoor het videogeheugen gekozen, wat voor de '2'-bezitters aangename gevolgen heeft. In het sub-submenu 'bestands-informatie' wordt ook aangegeven hoeveel kB geheugen, beschikbaar voor dataopslag, gevonden is. Bij de MSX-1 is dat 64 kB. Prik je de cartridge echter in een MSX-2 dan wordt ook het grotere videogeheugen herkend en gebruikt en staan dus 8x128 kilo bitten ter beschikking. Heb je een standaard adressen bestand aangemaakt (naam, adres, woonplaats, enz.) dan kun je er ruim 1200 kaarten in kwijt. Voor particulieren, verenigingen en kleine bedrijven méér dan genoeg.

```
Dacteur, R.E.              Doorman, Karel             Janssen, Jan
Druijffstraat 5a           Kruiserstraat 111          Bordelaissestraat 12
9999 TT  MSXDORP           1234 AA  MARINEWERF        1234 FD  KNERPENDEEL
-----------------------    -----------------------    -----------------------

Lager, S                   Lichter, O.P.              Loper, S
Uitbeenhof 77d             Jatterssteeg 12            Wrakkenstraat 1233
9876 ST  BEENDEREN         9999 ZZ  HELEN (NB.)       4444 XX  DEELDRIE
-----------------------    -----------------------    -----------------------

Vries, Kees de             Zetten, Hermien van
Friezenplein 4             Nolensvolensweg 1
3311 YZ  VRIEZENVEEN       7878 YY  NONNENDORP
-----------------------    -----------------------
```

Listing

```
100 ' PRINTMT3.BAS  v1.1  3 kolomsversie
110 ' etiketten printen vanuit MT-files
120 ' Fred Wezenaar, 1991.
130 ' --------------------------------
140 ' printcodes: Epson.
150 ' --------------------------------
160 '
170 ' printer aan controle.
180 IF INP(&H90)<>&HFF AND INP(&H90)<>&H8B GOTO 210
190 BEEP:CLS:LOCATE 10,10:PRINT "Printer niet aan!":FOR D= 0 TO 200:NEXT
200 LOCATE 10,10:PRINT SPC(30):FOR D= 0 TO 100:NEXT D:GOTO 180
210 CLEAR 1000:SCREEN 0:KEY OFF:IF PEEK(45)= 1 THEN WIDTH 80 ELSE WIDTH 40
220 LPRINT CHR$(27);"2";:' standaard lf. (1/6 inch)
230 GOSUB 950:' kop printen
240 PRINT "plaats disk met MT-files,":PRINT:INPUT "toets [return] ";K$
250 GOSUB 950:FILES "*.MTF"
260 PRINT:PRINT:PRINT "toets filenaam zonder extentie"
270 PRINT:PRINT "[return] = files":PRINT:INPUT "naam :";N$
280 IF LEN(N$) <1 THEN 250
290 N$=N$+".MTF":GOSUB 950
300 LOCATE 6, 8:PRINT "-------------------------
310 LOCATE 6, 9:PRINT "-    0 etiketten geprint  -
320 LOCATE 6,10:PRINT "-------------------------
330 ON ERROR GOTO 910
340 FORT= 0 TO 2:READ K(T):NEXT:DATA 0,27,54:' kolomnummers tabs
350 E=2:' aantal kolommen -1
360 OL$= STRING$(23,"-"):' laatste printregel
370 OPEN N$ FOR INPUT AS1
380 FOR T= 1 TO 5
390 K$= INPUT$(255,1)        :' 1399 tekens overslaan
400 K$= "":NEXT T            :' bevatten base-instellingen.
410 K$= INPUT$(124,1):K$= "":'
420 FOR T=0 TO E             :' inlezen data
430 VN$ (T)= INPUT$( 3,1)    :' volgnummer, 3 tekens.
440 N1$ (T)= INPUT$(12,1)    :' voornaam, 12 tekens.
450 N2$ (T)= INPUT$(12,1)    :' achternaam, 12 tekens.
460 AD$ (T)= INPUT$(20,1)    :' adres, 20 tekens.
470 HN$ (T)= INPUT$( 6,1)    :' huisnummer, 6 tekens.
480 PC$ (T)= INPUT$( 7,1)    :' postcode, 7 tekens.
490 WP$ (T)= INPUT$(16,1)    :' woonplaats, 16 tekens.
500 TL$ (T)= INPUT$(15,1)    :' telefoonnummer, 15 tekens.
510 BY$ (T)= INPUT$(18,1)    :' byzonderheden, 18 tekens.
520 SC$ (T)= INPUT$( 1,1)    :' selectiecode, 1 teken.
530 KT= KT+1:IF KT=4 THEN GOSUB 980
```

PRINTMT3.BAS →

→ Listing

```
540 NEXT T
550 ' spaties uit achternaam verwijderen
560 FOR T=0 TO E
570 FOR Q=1 TO LEN(N1$(T)):IF ASC(MID$(N1$(T),Q,1)) >32 THEN NEXT Q
580 N1$ (T)= LEFT$(N1$(T),Q)
590 NEXT T
600 ' spaties uit straatnaam verwijderen.
610 FOR T=0 TO E:L= LEN(AD$(T))
620 FOR Q=1 TO L:IF ASC(MID$(AD$(T),Q,1)) >32 THEN 660
630 IF Q=L THEN 670
640 IF ASC(MID$(AD$(T),Q+1,1)) >32 THEN 660
650 AD$(T)= LEFT$(AD$(T),Q):GOTO 670
660 NEXT Q
670 NEXT T
680 ' volgnummer printen
690 FOR T=0 TO E
700 LPRINT TAB(K(T));VN$(T);
710 NEXT T:LPRINT
720 ' voor/achternaam printen
730 FOR T=0 TO E
740 LPRINT TAB(K(T));N1$(T);N2$(T);
750 NEXT T:LPRINT
760 ' adres printen
770 FOR T=0 TO E
780 LPRINT TAB(K(T));AD$(T);" ";HN$(T);
790 NEXT T:LPRINT
800 ' pc en woonplaats printen
810 FOR T=0 TO E
820 LPRINT TAB(K(T));PC$(T);"  ";WP$(T);
830 NEXT T:LPRINT CHR$(27)"1":' lf op 7/72 inch.
840 ' onderlijnen
850 FOR T=0 TO E
860 LPRINT TAB(K(T));OL$;
870 NEXT T:FOR T=0 TO 2:LPRINT CHR$(27);"2":NEXT T:' lf weer naar 1/6 inch
880 AR= AR+1:IF AR=10 THEN AR=0:FOR T=0 TO 5:LPRINT:NEXT T
890 GOSUB 930:IF VL=1 THEN CLS:KEY ON:CLEAR 50:ON ERROR GOTO 0:END
900 GOTO 420
910 ' foutafvang
920 E= T-1:VL= 1:RESUME 550
930 ' voortgang melden
940 TT= TT+4:LOCATE 9,9:PRINT USING"###";TT:RETURN
950 ' kop printen
960 CLS:PRINT "==== MT-files printen in 3 kolommen ===="
970 PRINT "====== een Freaksoft programma! ========":PRINT:PRINT:RETURN
980 ' scheidingstekens weg
990 K$=INPUT$(3,1):K$="":KT= 0:RETURN
```

PRINTMT3.BAS

Beperking

Een echte beperking is dat de bestanden een eigen formaat hebben en niet uitwisselbaar zijn met bijv. dBase. Maar voor de rechtgeaarde bittenknutselaar moet daar wat aan te doen zijn.

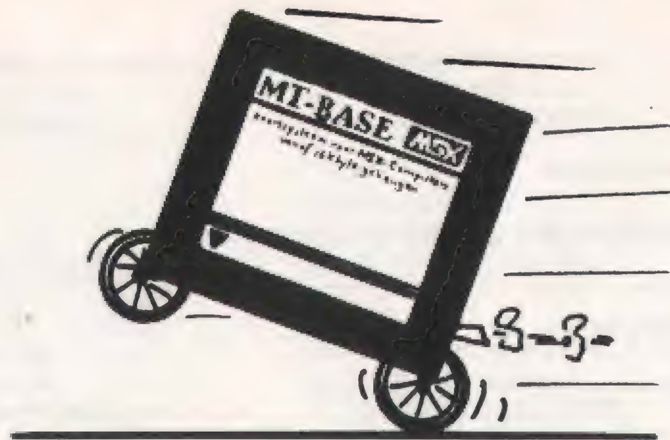
Uiterlijk van zo'n bestand

Gebruikers van dit programma zullen ontdekt hebben dat MT--BASE de kaarten in blokken wegschrijft cq. laadt. Het aantal kaarten per blok hangt af van de kaartlengte. Een standaard adreskaart gaat in pakketjes van 4 stuks de computer uit. Tussen deze blokken komen drie scheidingstekens te staan. Met behulp van de onvolprezen DISKIT kwam ik er al gauw achter dat de eerste 1399 bytes van de file door het programma worden gebruikt. Daarin staan bijvoorbeeld de veldnamen, de lengte van de velden, het aantal kaarten enz. Byte 1400 is dus de eerste databyte.

- Byte 6 t/m 13 de naam van de file (de extensie is .MTF)
- Byte 33 t/m 201, 14 veldnamen van ieder 12 tekens
- Byte 318 t/m 330, de lengte







DE MT is snel, zéér snel!

van de velden (gecodeerd)

- Byte 375 geeft het aantal kaarten per blok
- Byte 376/377 geeft het aantal kaarten in de LSB/MSB-notatie

Dit laatste vraagt mogelijk om enige verduidelijking. Omdat 1 byte een maximale waarde van 255 kan hebben en het aantal aanwezige kaarten makkelijk groter kan zijn, moet dit getal gesplitst opgeslagen worden. Daarvoor worden twee bytes gebruikt, in de meest rechtse (hoogste) byte de veelvouden van 255 en de laagste bevat de rest.

Voorbeeld. Er zijn 777 kaarten, het MSB wordt dan 777\255 (of in basic-termen: MSB = INT (777/255) de rest is het LSB.

Eerste voorbeeld

Met deze gegevens moet toch wat leuks te maken zijn. Het eerste voorbeeld is een programma om een andere handicap van MT-BASE op te vangen, nl. het in kolommen printen van etiketten.

Één type kaart

Ter wille van de duidelijkheid is dit een programma geheel rond één type kaart gebouwd. Het kan dus niet zonder meer gebruikt worden voor kaarten van een andere samenstelling ! Maar na de uitleg moet het mogelijk zijn het programma aan te passen.

Mocht u daar toch problemen mee hebben, schroom dan niet en schrijf even aan mij via het redactie-adres.

Daar gaattie dan

Zoals regel 140 al meldt zijn de printercodes voor een Epson-achtige printer. Deze werken ook goed op bijv. een General Electric. Veel printers slikken ook de ESC-A code. Mocht de regelopvoer niet goed gaan vervang dan regel 220 eens door :

```
220 LPRINT CHR$(27);"A";
  CHR$(12);
```

En regel 830 wordt dan :

```
830 NEXT T:LPRINT
CHR$(27);"A";CHR$(7);
```

Tot slot de `LPRINT` opdracht in regel 870 wijzigen zoals hiervoor in regel 220.

Printer aan ? –controle

Nu het programma zelf: in de regels 180 t/m 200 is een controle op *printer aan ?* nodig omdat de linefeed ingesteld moet worden. Is dat in orde dan worden er 1000 bytes gereserveerd voor de strings. Dit voorkomt de melding `OUT OF STRINGSPACE`. Regel 210 kijkt met de `PEEK(45)` of het een MSX-1 dan wel 2 is, en stelt aan de ➡

Is PEEK(45)=1 dan is het MSX–2

Listing

```
100 '         LADER VOOR MT-BASE
110 '
120 '           Freaksoft 1991.
130 '
140 WIDTH 40:CLS
150 IF PEEK (&HFBEB)= 239 THEN 230:'Codetoets gedrukt?
160 Q$=" ODnaam"+CHR$(13)
170 FOR Q= &HFBF0 TO &HFC18:POKE Q,0:NEXT
180 POKE &HF3FA,240:POKE &HF3FB,251
190 POKE &HF3FC,240+LEN(Q$):POKE &HF3FD,251
200 FOR Q=1 TO LEN(Q$)
210 POKE Q-1041,ASC(MID$(Q$,Q,1))
220 NEXT:'zet opdrachten in toetsbuffer
230 BLOAD "MT-BASE",R
```

MT-BASE.LDR

hand daarvan de juiste schermbreedte in. De regels 240 tot 280 spreken dacht ik voor zichzelf, een lege N$ laat het programma terugspringen naar regel 250 zodat op een andere disk gezocht kan worden. Regel 290 knoopt de extensie ".MTF" aan de filenaam. Regel 330 zal menigeen het voorhoofd doen fronsen, maar daar dit programma niet uitzoekt hoeveel kaarten er in het bestand zitten, is deze noodgreep bedacht. Ik geef toe niet echt netjes, maar beterschap met de volgende versie.

1399 bytes overslaan

De regel 340 leest de tabs in waar de etiketten geprint gaan worden, Deze kunnen naar eigen smaak veranderd worden. De laatste regel van het etiket is postcode + woonplaats, ik vond het netter om daar een lijntje onder te printen. Deze lijn wordt in regel 360 gedefinieerd. Na het openen van het bestand (regel 370) moeten de eerste 1399 bytes overgeslagen worden, want bij nummer 1400 begint het eigenlijke bestand. Het linkerdeel van de opdracht `INPUT$(nn,bn)` de nn geeft aan hoeveel bitten er gelezen moeten worden (bn is het bestandnummer) maar omdat dat niet groter dan 255 kan zijn moet die handeling in een `FOR-NEXT` lus herhaald worden. Met regel 420 begint het eigenlijke inlezen. Daaruit valt ook duidelijk te zien hoe de kaart opgebouwd is. Daar er om de 4 kaarten een paar scheidingstekens weggehaald moeten, loopt er in regel 530 een Kaarten-Teller (KT) mee. Steeds als deze 4 wordt daalt het programma af naar de subroutine beginnend op 980. Deze slaat de drie scheidingstekens over. In de allereerste versie van het programma begon na regel 540 het printen. Maar sommige etiketten zagen er dan toch wel vreemd uit, zoals deze :

```
001
Kars              Jan
Kiplaan            12
3333 AA     DUBBELDAM
```

De voortgang

Vandaar dat in de regels 550 tot 680 de overbodige spaties verwijderd worden. Deze routines kosten natuurlijk wel tijd, maar de printer is zoveel trager—de mijne althans—dat het geen probleem oplevert. Om de voortgang ook op het scherm bij te houden is de routine op regel 940 er in gekomen. Daar er geen controle met EOF (end of file) uitgevoerd wordt zal het programma toch iets proberen te lezen uit een file waar niets meer in staat. Maar door de opdracht `ON ERROR GOTO 910` zal het programma niet stoppen maar naar regel 910 gaan. Daar wordt het bestand gesloten, de teller bijgewerkt en een vlag gezet (VL). Ten slotte wordt naar regel 550 gesprongen. Deze methode was noodzakelijk omdat anders (als hier het programma gestopt zou worden) de laatst ingelezen kaarten niet geprint zouden worden.

Een aardigheidje

Tot slot van dit verhaal nog een aardigheidje voor mensen die kans gezien hebben de cartridge te backuppen naar disk. Met behulp van listing 2, de MT-BASE.LDR is het mogelijk de database op te starten, en gans automatisch een file te laten inladen welke meteen bekeken of bewerkt kan worden. De naam van het bestand moet in regel 160 staan in plaats waar nu "naam" staat.

Géén extensie,

MT neemt aan dat deze altijd .MTF is. Wil je een andere dan deze file laden, dan tijdens het opstarten de CODE-toets gedrukt houden, de database start dan normaal op. Wel moet het kaartenbakprogramma aangepast worden, er zit een call in die de toetsbuffer ledigt en dan werkt het niet. Doe daarvoor het volgende: Laad het programma met

```
BLOAD "MT-BASE"
```

En geen R er achter ! Tik dan vervolgens :

```
POKE &H8033,0 [return]
POKE &H8034,0 [return]
POKE &H8035,0 [return]
BSAVE "MT-BASE",&H8000,
 &HC000,&H8071 [return]
```

In een volgende [] aflevering hoop ik met u een programma te kunnen maken wat MT-files omzet naar dBase of een ASCII-file, zodat deze ook in een tekstverwerker of DTP-programma gebruikt kan worden.
Tot dan !

Fred Wezenaar



NvdR : Deze aflevering lag al enige tijd op de plank omdat het een ouder programma betreft, wordt het echter nog volop gebruikt zullen wij echt nog meer over MT–BASE publiceren maar is Fred een der laatste Mohikanen dan kunnen wij onze pagina's beter vullen.

Dit geldt overigens ook voor andere artikelen. Door uw reactie beïnvloedt u de redactie.

Laat dus uw mening horen.



Zandvoort zaterdag 19 september 1992

Jaap Hoogendijk organiseert met zijn groep nu al voor de vierde keer een MSX COMPUTERDAG. Ongetwijfeld een van de belangrijkste dagen op MSX–gebied in heel Europa ! Zorg dat u er bij bent.

Veel stands

Op het moment dat wij dit schrijven zijn reeds vijftig standhouders bekend, een absoluut record ! Zie de lijst met deelnemers hiernaast. Er zijn behoorlijk wat nieuwe gezichten bij en tevens valt het vrij grote aanbod MSX programma's van eigen bodem op. Ook zijn er (weer meer) buitenlandse standhouders.

Wat is er te doen ?

Natuurlijk zijn er de vele standhouders die hun producten aan u willen slijten maar ook demonstraties en kunt u in contact komen met de mensen achter de verscheidene organisaties. Maar er is meer.

MSX vrijmarkt

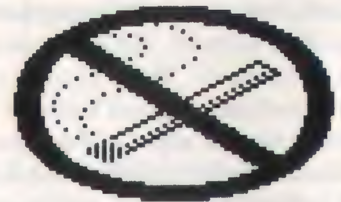
Net als voorgaande jaren is er bij de MSX vrijmarkt ruimte beschikbaar voor particuliere verkoop. Voor de particuliere MSX–er die in het bezit is van een geldig toegangsbewijs, is het tijdens de MSX COMPUTERDAG mogelijk om meegebrachte eigen MSX hard- en software (alléén origineel) op de MSX vrijmarkt te verkopen. Dit kan door iedereen zelf gebeuren, voorzover de daarvoor beschikbare ruimte dat toelaat of via de organisatie. Ook kan de verkoop door bemiddeling van de organisatie geregeld worden. Hiervoor wordt wel 10% van de ontvangen verkoopprijs in rekening gebracht. In alle gevallen mag pas na melding bij de organisatie worden verkocht.

Kabelkrant

Tijdens de gehele dag zal een kabelkrant, naast de laatste nieuwtjes, informatie geven over het programma van de MSX COMPUTERDAG en de aanbiedingen van de standhouders.

Videofilmcorner

Niet alleen de Ys II Videofilms, die tijdens de vorige MSX COMPUTERDAG reeds te zien waren, worden ook enkele andere (MSX)–video(teken)films uit Japan vertoond.



Niet roken

Het is verboden om in de sportzaal te roken ! Degenen die niet zonder de voor hun noodzakelijke nicotine toevoer kunnen zijn daarvoor aangewezen op de hal, de ruimte van de bar of buiten het gebouw.

Korting

Evenals vorige jaren bieden wij onze lezers een korting van 20 % op de toegangsprijs aan. Zie daarvoor de kortingsbon op deze pagina. Mede hierdoor hopen wij u allen naar Zandvoort komt. Lukt dat om een of andere reden niet kunt u ons altijd nog treffen op een van de andere dagen dit najaar. ❑

MSX COMPUTERDAG
Zaterdag 19 september 1992
ƒ 1,50
KORTING OP DE TOEGANGSPRIJS
Per persoon maximaal één bon inwisselbaar

Aangeboden door : MSX CLUB MAGAZINE

4e MSX COMPUTERDAG

Overzicht standhouders

Aktu Publications bv (= MCM)
ANMA
B.C.F.
Bit Boyz
A.M. den Boer
Breda Papier
Cain / RMF
CLUB Enschede/Valthermond
CLUB van ZES
Coesel / Selby
Compjoetania
C.U.C. Computer Club
Diosoft
van Eggelen
First Class Software
Flying Bytes
Holst / Braamhorst
HCC MSX gg
Huis in't Veld
Impact
Jap.p
M.C.C.A.
MK Public Domain
M.S.T.
MSX Aktief Kampen
MSX Club de Amsterdammer
MSX Club België / Nederland
MSX Club Drechtsteden
MSX Club Friesland
MSX Club Gouda
MSX Club West Friesland
MSX Engine
MSX Gebruikersgroep
MSX G.Groep Nijmegen
MSX G.Groep Zandvoort
MSX Händlergemeinschaft
Nederlandse MSX Club
Né-LANN
OPUS Supplies
Leon van Steensel
Reiger Inc
Ropi-soft
Stichting Sunrise
Tyfoon-software
U.M.F.
Unicorn
Unisoft
Peter Vaesen
A. Wulms
X-soft / MSX Contakt

Hoe kom ik er ?

Openbaar vervoer trein

Bezoekers die gebruik maken van het openbaar vervoer wordt aangeraden om met de trein te komen. Vanaf het NS-station is de Sporthal Pellikaan heel gemakkelijk lopend te bereiken in ca. 5 minuten. Afhankelijk van het uitstappunt in de trein zijn er zijn twee ongeveer evenlange looproutes:

1 Over het perron naar voren lopen direct in noordelijke richting bij loodsen over pad naar de sporthal (zichtbaar) lopen.

2 Over het perron teruglopen naar de spoorwegovergang. In noordelijke richting (Vondellaan) en bij eerste straat linksaf (A.J. van der Moolenstraat) daarna rechtdoor naar sporthal (achter huizenrij verscholen) lopen.

Openbaar vervoer bus

Indien men met de bus naar Zandvoort kan dit met buslijn 81 van NZH vanaf het NS-station in Haarlem. Uitstappen bij halte NS-station in Zandvoort (bij Palace Hotel) daarna straat in oostelijke richting oversteken en naar NS-station lopen vervolgen met route 1 vanaf het NS-station. Ook is het mogelijk om met buslijn 80 van NZH vanaf het busstation Marnixstraat in Amsterdam naar Zandvoort te komen. Bij het busstation Zandvoort overstappen op buslijn 81 (Richting Haarlem NS) en uitstappen bij NS-station en vervolgens via route 1 lopen naar de Pellikaanhal. De hal is ook lopend vanaf het busstation te bereiken in ca. 10 minuten via de navolgende route: Bij VVV-kantoor (aan de westzijde van het busstation) in westelijke richting lopen (Schoolstraat) aan het einde rechtsaf (Haltestraat) aan het einde de straat schuin oversteken in in noordelijke richting (nog steeds Haltestraat) lopen. Vanaf de spoorwegovergang verder via route 2 naar Pellikaanhal.

Auto

KOMENDE UIT RICHTING ROTTERDAM / DEN HAAG :
Bij Hoofddorp afslaan en borden Heemstede volgen. Vanaf Heemstede borden Zandvoort volgen. In Zandvoort bij eerste kruispunt met ANWB-borden rechtsaf (Kostverlorenstraat). Weg volgen tot T-kruising daar opnieuw rechtsafslaan. Rechtdoor over spoorwegovergang en na Mobil-tankstation met bocht naar links weg blijven volgen en bij kruispunt linksaf (Vondellaan). De eerste straat rechtsaf (A.J. van der Moolenstraat) en rechtdoor naar de Pellikaanhal die achter de huizenrij is verscholen.

KOMENDE UIT DE RICHTING AMSTERDAM / UTRECHT :
Bij afslag Haarlem-zuid/Zandvoort **rechtdoor** tot volgende afslag (Rottepolderplein) daar via rotonde richting Haarlem. Bij afslag Heemstede/Zandvoort opnieuw **rechtdoor**. Vanaf volgende afslag borden Zandvoort volgen tot Zandvoort. Bij binnenkomst Zandvoort via Rotonde schuin links en na Chevron tankstation linksaf met de weg mee omlaag rijden. Bij kruispunt rechtsaf (Vondellaan). De eerste straat rechtsaf (A.J. van der Moolenstraat) en rechtdoor naar de Pellikaanhal die achter de huizenrij is verscholen.

Er is voldoende parkeergelegenheid.

G.A.M.E. Builder Club

Het heeft even iets langer geduurd, maar zoals beloofd wordt nu in deze aflevering de basis van het spelprogramma OEPS afgemaakt.

VOOR AL DIEGENEN die vurig hadden gehoopt op een aflevering van GBC in het vorige nummer: sorry, maar mijn eindexamens dwongen me mijn prioriteiten te verleggen. Om de draad weer op te pikken: wat hebben we tot nu toe gedaan ? We hebben de karakters voor 'de wafels' en de sprites voor 'het balletje' ontworpen. Vervolgens hebben we enkele velden en twee muziekjes voor het spel gemaakt, en een eerste opzet van het uiteindelijke programma. In deze aflevering maken we de basis af: enkele nieuwe karakters, sprites, velden en muziekjes, en het toevoegen van 'bonus levels'.

Nieuwe karakters & sprite

We gaan enkele nieuwe karakters en een nieuwe sprite bijmaken. Deze zijn te vinden in de afbeelding op de een van de volgende pagina's. Laad eerst met G.A.M.E. de spelgegevens van OEPS in. Zoals je ziet bestaan karakters 160-168 uit drie kleuren, te weten wit, blauw en rood. Dit zijn de karakters voor een zogenaamde tijdbalk, een meter onderaan het scherm die langzaam achteruit loopt. Sprite nummer 5 wordt gebruikt voor het bonus level, hetgeen later duidelijk zal worden.

Nieuwe velden en muziek

Het Ongelofelijk Eenvoudige Puzzel Spel OEPS wordt zo gemaakt dat er na elke drie velden een bonuslevel komt, waarin een extra leven te verdienen is. Hiervoor hebben we dan natuurlijk wel meer dan drie velden nodig. Wellicht heeft u naar aanleiding van de vorige aflevering al enkele leuke velden ontworpen. Zo niet, doe dat dan alsnog (zie voor aanwijzingen de vorige aflevering). Ook heb ik voor het bonuslevel twee nieuwe korte muziekjes geschreven, welke zijn te vinden in het kader op de volgende pagina. Het eerste muziekje—BONUS—wordt afgespeeld zodra een bonuslevel wordt begonnen. Het muziekje BONUSMAN wordt gespeeld als een extra leven is behaald. Als alle karakters, sprites, velden en muziekjes zijn gemaakt, dan kunnen deze weer aan elkaar gekoppeld worden. Laad de spelgegevens van OEPS in en laad vervolgens de muziekjes en speel ze af op de volgende adressen (het adres moet telkens het eindadres van het vorige muziekje zijn, zo niet dan is het muziekje verkeerd overgetypt) :

OEPS	0
GAMEOVER	336
BONUS	537
BONUSMAN	653

Bonuslevel

Maar wat houdt nu het bonuslevel in ? Om de drie levels wordt een bonuslevel gespeeld dat bestaat uit een raster van 8 x 8 gele en groene wafels. In een beperkte tijd moet de speler telkens vier wafels tegelijk omdraaien, en wel zo dat alle wafels ofwel geel ofwel groen worden. Lukt dit, dan krijgt de speler er een leven bij.

Het programma

Op de volgende pagina's is de nieuwe versie van het programma START.BAS (vanaf regel 1000) afgedrukt. Dit programma staat tevens op het diskabonnement. Alle regelnummers waar een sterretje (*) voor staat zijn nieuw of gewijzigd. De overige regels zijn hetzelfde als in de vorige aflevering. Als u dus geen diskabonnement heeft, dan kunt u het programma START.BAS van de vorige aflevering inladen, en hoeft u alleen de regels voorafgegaan door een sterretje in te typen (het sterretje zelf natuurlijk niet intypen). ➠



Bonus-muziekje

1e stem

```
t4 s0 m2000 o5 l1
cdedefefgfgagabab>c<b>cdcdec
```

2e stem

```
s0 o4 l1
gabab>c<b>cdcdedefefgfgagabg
```

3e stem

```
s0 o4 l1
efgfgagabab>c<b>cdcdedefefge
```

Bonusman-muziekje

1e stem

```
t2 z2,1,3 s0 m7000 o5 l6
gg3g3g18gag>c12cc3c
```

2e stem

```
z2,1,3 s0 o5 l6
ee3e3e18efeg12gg3g
```

3e stem

```
z2,1,3 s0 o5 l6
cc3c3c18cdce12ee3e
```

Uitleg

In de initialisatieroutine (2000) zijn twee regels toegevoegd. In regel 2075 wordt de matrix B aangemaakt die wordt gebruikt voor het bonus level, en in regel 2100 wordt naast het level het aantal levens (LI) op 3 en de score (SC) op 0 gezet. In regel 1065 wordt een interval gebruikt. Om de 20/50 seconde wordt de routine op regel 5000 aangeroepen die de tijdbalk 1 tel achteruit laat lopen. Als alle wafels van een level zijn omgedraaid (1075), dan wordt naar regelnummer 1130 gesprongen. Hier wordt de score aangevuld met de overgebleven tijd, en wordt naar het volgende level gesprongen. Als er 3 levels zijn gespeeld (1170), dan wordt een bonus level begonnen (6000).

De routine vanaf regel 4000 is gewijzigd. Naast het veld worden nu ook het level, het aantal levens, de score en de tijdbalk afgedrukt. De variabele M bevat het VRAM-eindadres van de tijdbalk. In intervalroutine vanaf regel 5000 wordt het karakter op dit adres telkens met 1 verhoogd : karakter 160 wordt 161, 161 wordt 162 enz. Zijn we zo bij karakter 168 aangekomen, dan wordt de variabele M met 1 verminderd en wordt het voorgaande karakter telkens 1 opgehoogd. Op die manier ontstaat een tijdbalk die langzaam achteruit loopt. Als M de waarde 6881 heeft, dan is de tijd verstreken en wordt de variabele GO op 1 gezet. Het aantal levens wordt dan met 1 verminderd en het veld moet opnieuw worden gespeeld.

Het bonuslevel

Vanaf regelnummer 6000 wordt het bonuslevel gespeeld. Ik ga deze routine niet uitgebreid bespreken, ik zal slechts enkele hoofdlijnen aanstippen.

DE TWEEDIMENSIONALE ARRAY B bevat de matrix van het bonuslevel. Elk element van de array stelt een wafel voor. Heeft het element de waarde 0, dan is het een gele wafel, 1 is een groene wafel. In regels 6020–6080 worden alle wafels geel gemaakt en wordt 25 keer willekeurig een groepje van vier wafels omgedraaid. Dit is de beginstand. VDP-register 1 wordt in regel 6100 veranderd zodat de sprites 2x zo groot worden weergegeven. In regel 6340 wordt dit register weer hersteld. Voor het bonus level wordt spritenummer 5 ➠

Listing

```
  1000 '** Start hoofdprogramma OEPS
  1010 '**
  1020 GOSUB 2000 ' Initialisatie
  1030 GOSUB 4000 ' Teken veld
  1040 X=X(LV):Y=Y(LV):AV=AV(LV) ' Startpositie
  1050 GO=0 ' 1 = game over
  1060 XP=X*8:YP=Y*8-2:PUT SPRITE 0,(XP,YP),15,2
* 1065 ON INTERVAL=20 GOSUB 5000:INTERVAL ON ' Tijdbalk
  1070 GOSUB 3000 ' Zet
* 1075 IF AV=0 THEN 1130 ' Alle wafels omgedraaid
  1080 IF GO=0 THEN GOTO 1070
* 1082 LI=LI-1:IF LI>=0 THEN AD=0:MO=1:GOSUB 800:GOTO 1030 ' 1 leven minder
* 1085 INTERVAL OFF
  1090 AD=336:MO=0:GOSUB 800 ' Game over-muziekje
  1095 IF INKEY$<>"" THEN 1095 ' Maak buffer leeg
```

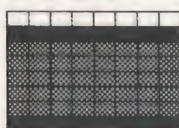
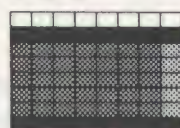
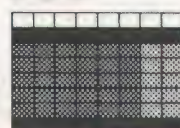
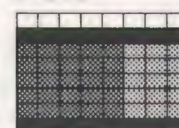
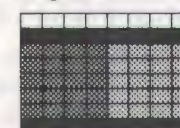
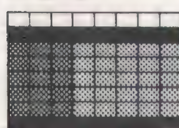
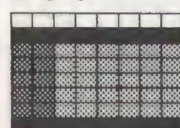
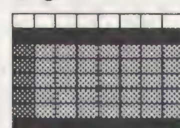
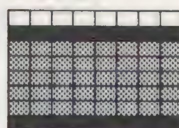
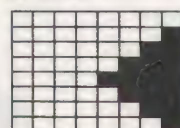
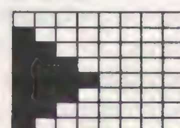
START.BAS (vanaf regel 1000) →

→ Listing

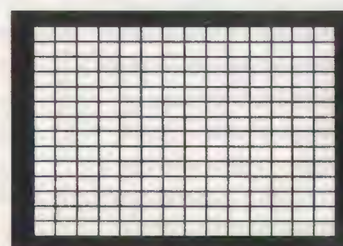
```
  1100 IF INKEY$="" THEN 1100
  1110 Z=USR4(1) ' Muziek stop
* 1120 GOTO 1120
* 1130 INTERVAL OFF ' Vul score aan met overgebleven tijd
* 1140 GOSUB 5000 ' Tijdbalk
* 1150 IF GO=0 THEN SC=SC+1:LOCATE 26,22:PRINT USING"#####";SC;:GOTO 1140
* 1160 LV=LV+1:IF LV>AL THEN 1110
* 1170 IF LV MOD 3=1 THEN GOSUB 6000 ' Bonus level
* 1180 GOTO 1030
  2000 '** Initialisatie
  2001 '**
  2010 WIDTH 32:DIM W$(7) ' Draaiende wafels in 8 stappen
  2020 FOR I=0 TO 7:A=128+4*I:W$(I)=CHR$(A)+CHR$(A+1)+CHR$(31)+CHR$(29)+
       CHR$(29)+CHR$(A+2)+CHR$(A+3):NEXT
  2050 BV=32:GOSUB 200
  2060 AL=2 ' Aantal levels
  2070 DIM X(AL),Y(AL),AV(AL) ' X- en Y-coördinaten eerste vlak en
       aantal gele vlakken
* 2075 DIM B(8,8) ' Matrix voor bonus-level
  2080 FOR I=1 TO AL:READ X(I),Y(I),AV(I):Y(I)=Y(I)-(I-1)*22:NEXT I
  2090 DATA 15,10,51, 2,32,46
* 2100 LV=1:LI=3:SC=0 ' Level, lives en score
  2110 DIM SP(7) ' Spritenummers in 8 stappen
  2120 FOR I=0 TO 7:READ SP(I):NEXT I
  2130 DATA 2,3,3,4,4,3,3,2
  2140 AD=0:MO=1:GOSUB800 ' Start OEPS-muziekje
  2999 RETURN
  3000 '** Zet
  3001 '**
  3010 S=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
  3020 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5):IF DX=0 AND DY=0 THEN RETURN
  3030 A=VPEEK(6144+X+32*Y) ' 128=Geel, 156=Groen, Rest=leeg
  3040 IF A=128 THEN AV=AV-1 ELSE AV=AV+1
  3045 SOUND 10,15:SOUND 5,1
  3050 FOR I=0 TO 7 ' Doe zet
  3060 IF A=128 THEN W=I ELSE W=7-I
  3070 LOCATE X,Y:PRINT W$(W) ' Draai wafel
```

START.BAS (vanaf regel 1000) →

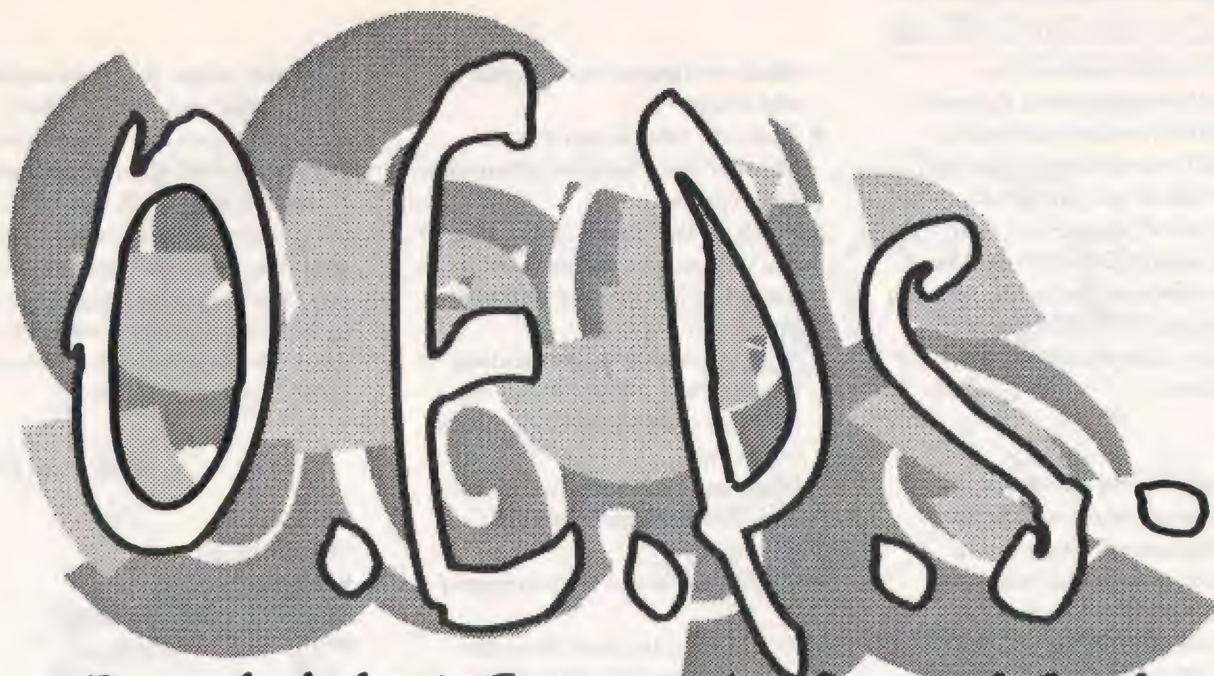
Karakters

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170


Sprite 5



Wit   Blauw   Rood



Ongelofelijk Eenvoudig Puzzel Spel

→ Listing

```
  3080 XP=XP+DX+DX:YP=YP+DY+DY
  3090 PUT SPRITE 0,(XP,YP),15,SP(I)
  3100 SOUND 4,ABS(I-3)*10 ' Geluidseffect
  3110 NEXT I
  3120 X=X+DX+DX:Y=Y+DY+DY:A=VPEEK(6144+X+32*Y)
  3130 IF A=128 OR A=156 THEN 3999
  3135 Z=USR4(1) ' Muziek stop
  3140 FOR I=0 TO 7 ' Over de rand
  3150 PUT SPRITE 0,(XP,YP),15,(7-I)\3
  3160 SOUND 4,50+I*20:FOR J=1 TO 20:NEXT J,I:GO=1
  3170 PUT SPRITE 0,(0,192),0,0:SOUND 10,0:RETURN
  3999 SOUND 10,0:RETURN
  4000 PUTSPRITE 0,(0,192),0,0
  4005 YS=0:HS=22:XB=0:YB=(LV-1)*22
  4010 FOR I=1 TO 32:XS=32-I:BS=I:GOSUB 100:GOSUB 400
* 4020 NEXT I
* 4030 LOCATE 1,22:PRINT USING"Level:##  Lives:#  Score:#####";LV,LI,SC;
* 4040 LOCATE 1,23:PRINTCHR$(169);STRING$(28,160);CHR$(170);
* 4050 M=6144+29+32*23
* 4060 RETURN
* 5000 IF M=6881 THEN RETURN
* 5010 T=VPEEK(M):IF T=168 THEN M=M-1:IF M=6881 THEN GO=1:RETURN ELSE 5010
* 5020 VPOKE M,T+1:RETURN
* 6000 '** Bonus level
* 6001 '**
* 6010 Z=USR4(1):AD=537:MO=0:GOSUB 800 ' Bonus-muziekje
* 6015 CLS:PUT SPRITE0,(0,192):LOCATE10,0:PRINT"BONUS LEVEL!"
* 6020 AV=0:FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:B(X,Y)=0:LOCATE 6+2*X,2+2*Y:PRINTW$(0):NEXT X,Y
* 6030 FOR I=1 TO 25:X=RND(1)*7+1:Y=RND(1)*7+1
* 6040 FOR YY=0 TO 1:FOR XX=0 TO 1
* 6050 B=1-B(X+XX,Y+YY):B(X+XX,Y+YY)=B
* 6060 IF B=1 THEN AV=AV+1 ELSE AV=AV-1
* 6070 LOCATE 6+2*(X+XX),2+2*(Y+YY):PRINTW$(7*B)
* 6080 NEXT XX,YY,I
```

START.BAS (vanaf regel 1000) →

gebruikt. Als deze sprite 2x zo groot wordt weergegeven, dan omvat deze sprite precies vier wafels. In 6120–6220 wordt deze sprite bewogen, en als de spatiebalk of vuurknop wordt ingedrukt, dan worden in regel 6230–6290 de 4 betreffende wafels omgedraaid. Als alle wafels geel (AV=0) of groen (AV=64) zijn, dan wordt een extra leven verdiend.

Tips

Met deze aflevering wordt het spel OEPS afgesloten. Maar natuurlijk kan het programma nog worden aangepast en uitgebreid, want omwille van het overzicht is het programma heel eenvoudig gehouden. Daarom enkele tips:

- ✦ Maak een mooie voorpagina en afsluiting
- ✦ Kleed de velden wat mooier aan met extra karakters voor de achtergrond
- ✦ Maak de tijd die de speler over een veld mag doen variabel, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het veld
- ✦ Voeg eventueel tegenstanders toe en 'transporters' die je verplaatsen naar een andere plaats in het veld
- ✦ Maak een eindmelodietje voor als je het spel hebt rondgespeeld
- ✦ Verzin wat leuke spelvarianten

IK HOOP DAT jullie door deze drie afleveringen wat inzicht hebben gekregen in hoe je op een eenvoudige manier een spel in elkaar kunt zetten, en dat een spelontwerper als G.A.M.E. daarbij erg behulpzaam kan zijn (kuch kuch). Wat ik in de komende afleveringen ga doen staat nog niet helemaal vast, dus ideeën, tips en suggesties zijn zoals altijd van harte welkom. Tot dan wens ik jullie veel speel- en vooral ontwerpplezier!

Erik van Bilsen

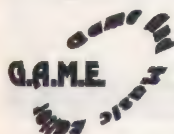
TRIPLE SOFT
Kreutzerstraat 68
5011 AB TILBURG
☎ 013-552721 (na 19.00 uur)



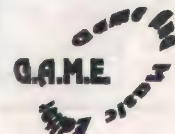
→ Listing

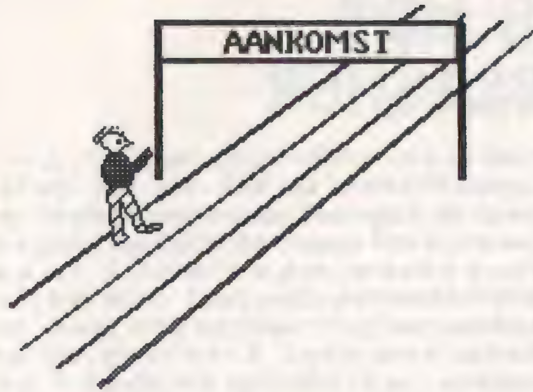
```
* 6090 GO=0:GOSUB 4040:ON INTERVAL=15 GOSUB 5000:INTERVAL ON ' Tijdbalk
* 6100 VDP(1)=VDP(1) OR 1 ' Sprites 2x zo groot
* 6110 X=1:Y=1:PUT SPRITE 0,(64,31),15,5
* 6120 J=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2):IF J THEN 6230
* 6125 IF GO=1 THEN 6360
* 6130 S=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
* 6140 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5):IF DX=0 AND DY=0 THEN 6120
* 6150 XX=X+DX:YY=Y+DY
* 6160 IF XX<1 OR XX>7 OR YY<1 OR YY>7 THEN 6120
* 6170 XS=48+16*X:YS=15+16*Y:X=XX:Y=YY
* 6180 SOUND 10,0:SOUND 5,1:SOUND 4,100
* 6190 FOR I=1 TO 16:XS=XS+DX:YS=YS+DY
* 6200 PUT SPRITE 0,(XS,YS),15,5
* 6210 SOUND 10,16-2*ABS(I-8)
* 6220 NEXT I:GOTO 6120
* 6230 FOR YY=0 TO 1:FOR XX=0 TO 1
* 6240 SOUND 10,15:SOUND 5,2:B=1-B(X+XX,Y+YY):B(X+XX,Y+YY)=B
* 6250 IF B=1 THEN AV=AV+1 ELSE AV=AV-1
* 6260 FOR I=0 TO 7:IF B=1 THEN W=I ELSE W=7-I
* 6270 LOCATE 6+2*(X+XX),2+2*(Y+YY):PRINT W$(W)
* 6280 SOUND 4,ABS(I-3)*10
* 6290 NEXT I,XX,YY:SOUND 10,0
* 6300 IF AV<> 0 AND AV<>64 THEN 6120
* 6310 Z=USR4(1):AD=653:MO=0:GOSUB 800 ' Muziekje bonusman
* 6320 INTERVAL OFF:PUT SPRITE0,(0,192)
* 6330 CLS:LOCATE 11,11:PRINT"BONUS MAN!":LI=LI+1
* 6340 FOR I=0 TO 5000:NEXT:VDP(1)=VDP(1) AND 254:RETURN
* 6350 Z=USR4(1)
* 6360 INTERVAL OFF:PUT SPRITE0,(0,192)
* 6370 CLS:LOCATE 11,10:PRINT"TIJD IS OM"
* 6380 LOCATE 9,12:PRINT"GEEN BONUS MAN":GOTO 63
```

START.BAS (vanaf regel 1000)



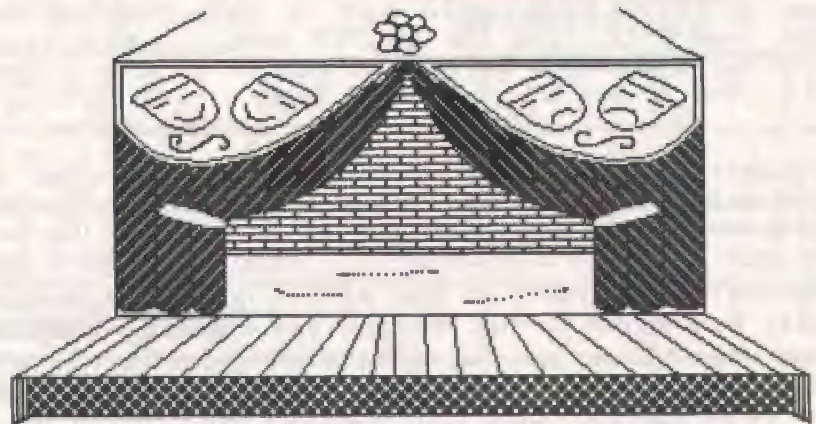
Op het volgende diskabonnement zal de complete (basis)versie staan van OEPS.
Expres nog niet nu om de zelfwerkzaamheid te bevorderen.

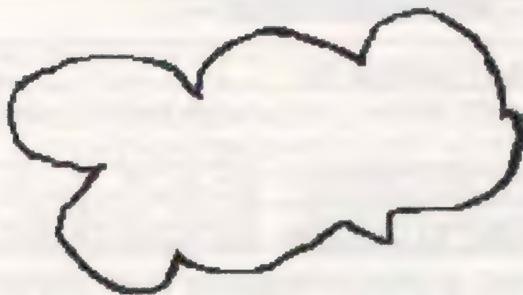



AANKOMST


(c) Marc













KARAKTERS MET DYNAMIC-PUBLISHER

Vanwege de vacantie van Ron Holst werd ik gebeld door Frank met het verzoek de periodieke bijdrage voor DYNAMIC-PUBLISHER van Ron over te nemen. Hoewel de beschikbare tijd voor het schrijven van dit artikeltje uiterst beperkt was (ik kreeg van Frank 3 dagen)heb ik toch ja gezegd en wel om de volgende redenen.
1; Het programma is het waard om er veel over te schrijven en
2; Na de uitgifte van deel 1 TEKENEN met DYNAMIC-PUBLISHER heb ik nu ook deel 2 LETTERS EN TEKSTEN met DYNAMIC-PUBLISHER gereed en eigenlijk vind ik dat er nog wel 2 boekjes over dit onderwerp kunnen worden geschreven. Ik heb nu de gelegenheid U nog wat aardige dingetjes te laten zien waar in deze uitgave geen plaats meer voor was. Belanghebbenden die deel 1 bestellen of reeds besteld hebben krijgen informatie hoe deel 2 te bestellen. Bezoekers van Tilburg die deel 1 heb ben gekocht,kunnen deel 2 bestellen onder vermelding deel 02 (zie voor bestellen blz.18 van nr 42 van juli /augustus).Ron en ik zullen ook samen op de beurs in Zandvoort aanwezig zijn. Wij staan dan open voor alle vragen betrekking hebbende op DYNAMIC-PUBLISHER

U heeft een grote verzameling karaktersets.Het is dan verstandig deze op een schijf te bewaren. Het is dan zeer handig als U een overzicht van de aanwezige sets heeft en hoe ze er uitzien. Dit overzicht wordt op dezelfde schijf bewaard onder PCT . Hieronder ziet U hoe e.e.a. er uit kan zien.

Verdeel het scherm in een aantal gelijke segmenten.⇒ TEKEN → RECHTE LIJN
Maak een kolom in het eerste vak.⇒ TEKEN → KOLOM TOEVOEGEN
Maak een tekst van het gehele of gedeeltelijke alfabet + de cijfers en breng deze naar de kolom.⇒ TEKST → TEKSTVERWERKER → EDIT ⇒ tik de tekst in.Toets achtereenvolgens in: CLR/HOME - SELECT en CTRL/STOP. ⇒ TEKST → TEKST>KOLOMMEN → → [=>] click.Verplaats de kolom ⇒ TEKEN → KOLOM VERPLAATSEN enz.

FONT:MAX-04 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 (:) [;] <,> !	**FONT:MAXIM-04** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 (:) [;] <,> !
FONT:SPATIES ABCDEFGHIJKLMNOPQRS abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 ! ;:(:) [;),.	**FONT:BLOKJES** (ALLEEN HOOFDLETTERS) ABCDEFGHIJKLMNO PQRSTUV (:) [:] 1 234567890 ! ; :
FONT:GRAFIX1 (ZIE PAGINA HIERNAAST)	**FONT:GROOTSTE** (ALLEEN HOOFDLETTERS) ABCDEFGHIJQWERTUV WXYZ - 1234567890
FONT:PLAT-01 ABCDEFGHJQWERTU abcdefghijklmnor 1234567890 !, .:] <;>	**FONT:OPEN-02** ABCDEFGHJQWERTU abcdefghijklmnor 1234567890 !, .:] ;

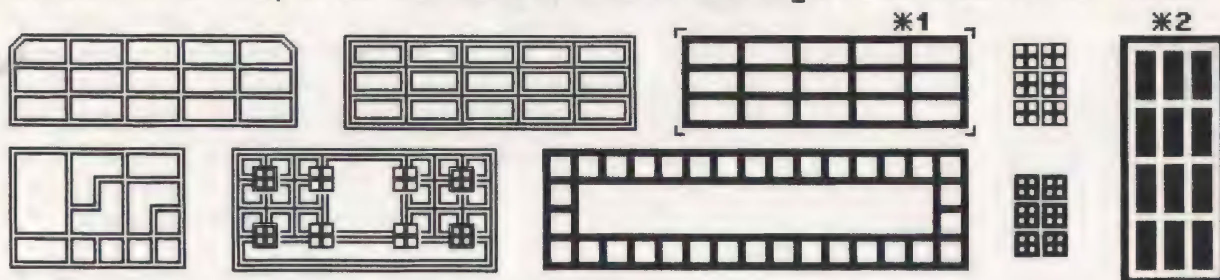
GRAFISCH TEKENEN MET DYNAMIC - PUBLISHER

Op onderstaand toetsenbord is - naast de normale MSX karakter-set - nog een extra kaderset getekend. Deze set geeft de mogelijkheid diverse kaders te maken welke niet in de standaard "MSX" set zijn opgenomen. Aan de hand van de gegevens op het toetsenbord kunt U nu zelf extra patronen tekenen. De dubbele lijnen kunt U combineren met de vetgedrukte lijnen. Wilt U ook de driedubbele lijnen met de andere sets combineren dan is aanpassing van de diverse kruispunten d.m.v. de ZOOM mode mogelijk.

De hoofdletters en kleine letters zijn in deze set hetzelfde. U kunt dus met of zonder CAPS toets ⓘ werken.



Hier nog een paar uitgewerkte voorbeelden van de nieuwe kaderset. Het spreekt vanzelf dat de grootte van een samengesteld kader alleen maar beperkt wordt door de afmetingen van het A4 formaat.



*2 is ontstaan uit *1 als volgt;

1 CLICK OP → TEKEN → PAK STEMPEL ⇒ pak stempel *1 langs de coördinaten.

2 CLICK OP → OPTIES → STEMPEL → ROTEER → RECHTSOM

3 CLICK OP → OPTIES → STEMPEL → NEGATIEF ⇒ zet stempel *2 op gewenste plaats.

NB alleen 2 of 3 kan natuurlijk ook. (*2 is vanwege de ruimte ingekort)

De letters op deze pagina s zijn eigen ontwerp en staan ook op de disk. Ze zijn vrij om te gebruiken, te copiëren, te veranderen of wat U er ook mee wilt doen.

Veel plezier met de boeiende bezigheid van

DYNAMIC-PUBLISHER.

J.Braamhorst

PLINKO

een simpel intikkertje

Steeds vaker krijgen wij de vraag naar gewone listings om lekker in te tikken. Wij doken in de bak en kwamen daar met Plinko uit naar boven. Wij hopen er de liefhebbers een plezier mee te doen.

Kritiek

Wij kennen eigenlijk nu de kritiek al. Goh, wat simpel, ik kan dat veel beter programmeren, zoiets zet je toch op diskette, dat ga je toch niet intikken ? En zo kunnen we nog wel even doorgaan. Voor velen daarmee het plezier vergallend dat die aan zo'n listing hadden kunnen hebben. En—wat eigenlijk nog veel erger is—degenen die er plezier aan hadden kunnen beleven in hun verdere ontwikkeling te blokkeren. Ook u ervaren MSX'er bent ooit eens begonnen en deed toen ook vreselijk stomme dingen. Maar met het doorzetten en vooral met het de kans krijgen te blunderen leerde u de MSX kennen. Gun een ander dit plezier.

Lof welkom

Als u juist wel plezier beleeft aan dit soort listings laat het ons dan weten dan kunnen wij er regelmatig één plaatsen. Horen wij niets dan gaan we er van uit dat de kritiekspuiers gelijk hebben en komen dit soort listings inderdaad niet meer op deze pagina's. Het programma komt immers toch op de diskette van het diskabonnement en dan kunnen wij de pagina's beter anders vullen. Maar als u uw programmeerkunde mee wilt opvoeren dan kan het intikken / bestuderen van zo'n listing inderdaad nuttig zijn.

Plinko

Wat doet Plinko ? Nu dat gaan we niet vertellen, als u dat wilt weten moet u gaaan intikken of in ieder geval de listing grondig doornemen. En dat was nu juist de bedoeling van deze rubriek.

Veel plezier.

De Redactie



Listing

```
1000 '   +-------------------------+
1010 '   !  P   L   I   N   K   O  !
1020 '   !-------------------------!
1030 '   !     Ad Schouwenaars     !
1040 '   !        Apeldoorn        !
1050 '   +-------------------------+
1060 GOSUB 2070:ON STOP GOSUB 1850:STOP ON
1070 COLOR 7,1,1:SCREEN 1,0,0:KEY OFF:WIDTH 32:DEFINT A-Z:Q=RND(-TIME)
1080 GOSUB 1910
1090 ' +--------------+
1100 ' ! intro-scherm !
1110 ' +--------------+
1120 GOSUB 2070
1130 LOCATE 9,0:PRINT T$:FOR Y=4 TO 12 STEP 2:READ D$:LOCATE 2,Y:PRINT D$:NEXT
1140 GOSUB 2200
1150 LOCATE 12,16:PRINT "druk een toets":LOCATE 31,23
1160 U=USR(0):A$=INPUT$(1)
1170 ' +---------------------+
1180 ' ! opbouwen speelscherm !
1190 ' +---------------------+
1200 CLS:SC=0:LOCATE 0,0:PRINT CHR$(203)
```

PLINKO.BAS →

→ Listing

```
1210 LOCATE 0,5:PRINT CHR$(195);CHR$(195);CHR$(198)
1220 Y=10:FOR AL=0 TO 5:LOCATE 4,Y:PRINT L$:LOCATE 4,Y+1:PRINT R$:Y=Y+2:NEXT
1230 FOR Y=6 TO 9:LOCATE 4,Y:PRINT B$:NEXT
1240 LOCATE 4,22:PRINT B$:LOCATE 4,23:PRINT BL$;
1250 C=65:FOR X=5 TO 25 STEP 2:LOCATE X,7:PRINT CHR$(C);
1260 LOCATE X,22:PRINT CHR$(C);:C=C+1:NEXT
1270 LOCATE 8,0:PRINT "+-------------+"
1280 LOCATE 8,1:PRINT "! p l i n k o !"
1290 LOCATE 27,2:PRINT "score"
1300 LOCATE 8,2:PRINT "+-------------+"
1310 LOCATE 25,0:PRINT "SPEL":SC=0:PUT SPRITE 0,(0,SY),10,0
1320 '    +-------------------------------------+
1330 ' ---+ begin spel; willekeurig eindvak kiezen +---
1340 '    +-------------------------------------+
1350 LOCATE 28,4:PRINT USING "##";SC:FOR AR=0 TO 9
1360 V=INT(RND(1)*11+1):VX=V*16+24:FOR PX=0 TO VX:PUT SPRITE 1,(PX,VY),8,1:NEXT
1370 ' +-------------------------+
1380 ' ! beginvak vragen aan speler !
1390 ' +-------------------------+
1400 LOCATE 30,0:PRINT USING "##";AR+1:U=USR(0)
1410 LOCATE 22,3:PRINT " ":LOCATE 2,3:PRINT "VANAF WELKE LETTER ":A$=INPUT$(1)
1420 PRINT A$:IF A$<"A" OR A$>"K" THEN PLAY "V14O3L64FED":GOTO 1400
 1430 A=ASC(A$)-64:SX=A*16+24:BO$=STRING$((A*2)+3,195):BO$=BO$+CHR$(198)
1440 LOCATE 0,5:PRINT CHR$(195);CHR$(195);CHR$(198);SPC(24)
1450 LOCATE 0,5:PRINT BO$:FOR PX=0 TO SX
1460 PUT SPRITE 0,(PX,SY),10,0:NEXT:LOCATE 2,3:PRINT SPC(22)
1470 ' +----------+
1480 ' ! afdaling !
1490 ' +----------+
1500 FOR SY=SY TO 74:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:NEXT
1510 FOR AK=1 TO 12:SOUND 0,125-(2*RS):SOUND 1,0:SOUND 8,14
1520 IF SX<48 THEN RS=-8:GOTO 1540 ELSE IF SX>184 THEN RS=8:GOTO 1540
1530 R=INT(RND(1)*2+1):IF R=1 THEN RS=-8 ELSE RS=8
1540 NX=SX-RS:FOR SX=SX TO NX:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:NEXT:NY=SY+8:SX=NX
1550 FOR SY=SY TO NY-1:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:SOUND 8,0:NEXT
1560 H$=INKEY$:IF H$<>"" THEN H=ASC(H$)
1570 IF H=28 THEN VX=VX+16 ELSE IF H=29 THEN VX=VX-16
1580 PUT SPRITE 1,(VX,VY),8,1:H=0:NEXT
1590 FOR SY=SY TO 181:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:NEXT
1600 ' +-----------------------+
1610 ' ! in mand terechtgekomen? !
1620 ' +-----------------------+
1630 IF SX=VX GOTO 1650 ELSE PLAY "V14O3l64D"
1640 FOR VX=VX TO 0 STEP-1:PUT SPRITE 1,(VX,VY),8,1:NEXT:GOTO 1690
1650 PLAY "V14O5L64CDEFG":LOCATE 13,14:PRINT "goed !";:SC=SC+1
1660 LOCATE 28,4:PRINT USING "##";SC
1670 FOR SX=SX TO 0 STEP -1:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0
1680 PUT SPRITE 1,(SX,VY),8,1:NEXT:GOTO 1700
1690 FOR SX=SX TO 0 STEP-1:PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:NEXT:SX=SX+1
1700 FOR SY=SY TO 37 STEP-2:LOCATE 0,SY\8+1:PRINT CHR$(196);
1710 PUT SPRITE 0,(SX,SY),10,0:LOCATE 0,SY\8+2:PRINT " ";:NEXT
1720 LOCATE 0,5:PRINT CHR$(195):SY=SY+1:LOCATE 13,14:PRINT V$
1730 NEXT AR
1740 '    +------------+
1750 ' ---+ einde ronde +---
1760 '    +------------+
1770 LOCATE 0,5:PRINT CHR$(195);CHR$(195);CHR$(198):U=USR(0):LOCATE 3,5
1780 PRINT "  nog een spelletje?    ";:GOSUB 2070:LOCATE 24,5:A$=INPUT$(1)
```

PLINKO.BAS →

→ Listing

```
1790 IF A$<>"J" THEN PRINT "NEE":GOTO 1810
1800 FOR W=0 TO 1500:NEXT:LOCATE 3,5:PRINT SPC(24):SC=0:GOTO 1350
1810 FOR W=0 TO 1500:NEXT:CLS
1820 ' +-------------------+
1830 ' ! stoppen programma !
1840 ' +-------------------+
1850 POKE 64683!,0:POKE &HFDA9,&HC9:POKE &HFDAE,&HC9:'cursor zichtbaar
1860 COLOR 1,7:SCREEN 0:CLS:END
1870 '================================================================
1880 ' +---------------+
1890 ' ! reserveringen !
1900 ' +---------------+
1910 POKE 64683!,255:POKE &HFDA9,&H33:POKE &HFDAA,&H33:POKE &HFDAE,&H33
1920 POKE &HFDAF,&H33:'cursor onzichtbaar
1930 FOR I=BASE(4)+384 TO BASE(4)+984:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
1940 FOR Y=767 TO 983:VPOKE Y,VPEEK(Y-256):NEXT
1950 VPOKE 8194,&H51:VPOKE 8195,&H51:VPOKE 8196,&HA1:'uitroepteken
1960 VPOKE 8198,&HB1:VPOKE 8199,&HB1:VPOKE 8204,&HA1:VPOKE 8205,&HA1
1970 VPOKE 8206,&HA1:VPOKE 8207,&HA1:VPOKE 8216,&H81:VPOKE 8217,&HA1
1980 VPOKE 8223,&HD1:H$=CHR$(216)+" ":FOR I=1 TO 4:H$=H$+H$:NEXT
1990 T$=".p.l.i.n.k.o.":L$="!"+LEFT$(H$,21)+"!"
2000 R$="! "+LEFT$(H$,20)+"!":V$=LEFT$(H$,7)
2010 B$="! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !":BL$="+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+":SY=37:VY=182
2020 FOR VA=1624 TO 1631:READ D$:VPOKE VA,VAL("&H"+D$):NEXT
2030 DEFUSR0=&H156:RETURN
2040 ' +-----------------------------+
2050 ' ! Let him go, let him tarry !
2060 ' +-----------------------------+
2070 M1$="V14T220 S11M9000 O4L4EFL2GL4GGO5L4ECCCDCO4L4BAL1G"
2080 M2$="V14T220 S11M9000 O2L4RRL1GGL2ABL1G"
2090 M3$="V14T220 S11M9000 O2L4RRL1CCL2CDL1C"
2100 PLAY M1$,M2$,M3$:RETURN
2110 '-----------------------------------
2120 DATA 00,70,50,77,54,57,01,07
2130 DATA in dit spel valt een knikker,naar beneden vanuit een door
2140 DATA jou aan te wijzen vak,het is de bedoeling dat de
2150 DATA knikker in het MANDJE valt
2160 DATA 38,7C,7C,7C,38,00,00,00,81,81,81,FF,FF,00,00,00
2170 ' +---------+
2180 ' ! sprites !
2190 ' +---------+
2200 FOR VA=14336 TO 14351:READ D$:VPOKE VA,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
2210 ' EINDE LISTING
```

PLINKO.BAS

Heroes of the Lance

Een oudje uit 1988 van SSI, Engeland, is door Pony Canyon omgezet naar MSX. Drie jaar na datum, ik dacht dat Japanners sneller waren met namaken.

HotL staat voor de verandering eens niet op diskette maar op ROM, een medium dat steeds minder wordt gebruikt aangezien de spellen steeds groter en groter worden. Het spel is geschikt voor MSX2 en hoger.

Japans of Engels

Ik wist niet wat me overkwam. In het opstartscherm krijgt de speler de keuze uit Engels of Japans. Het is niet moeilijk te raden waar mijn keus naar uitging. Na die keuze te hebben gemaakt volgt de introdemo, nou ja, de hoofdrolspelers worden stuk voor stuk voorgesteld aan de computeraar.

Beveiliging.

Ik viel bijna van mijn stoel van verbazing toen ik geconfronteerd werd met een off-disk(rom) beveiliging. Dit houdt in dat de speler een vraag krijgt waarvan het antwoord te vinden is in de handleiding. Ja, en dan zit je ondanks de prachtige talenoptie toch nog vast, want die handleiding is in het Japans. Na een aantal keren op goed geluk wat te hebben ingevoerd en keer op keer door middel van reset het spel te hebben opgestart heb ik het voor dat moment maar opgegeven. Na een paar telefoontjes links en rechts vond ik Loek van Kooten bereid de handleiding voor wat betreft het deel waar de vragen over gaan te vertalen.
Bij deze hartelijk bedankt Loek. Inmiddels was er een brief gekomen van MSX Club Gouda of het door hen ter beschikking gestelde exemplaar van HotL nog terug kwam. Ook de mensen van Gouda bedankt, sowieso voor het recensieexemplaar, maar ook voor het opgebrachte geduld. Met de vertaling kon ik dan eindelijk verder. Het leven van een MSX–reviewer gaat net als dat van de prinses in Princess Maker niet over rozen.



Ik ben blij dat ik voor deze barbeque niet ben uitgenodigd.

Enter Xak Tsaroth

Dat is de naam van het onheilsoord dat je met je party van acht karakters moet doorzoeken. HotL is een zogenaamd RPG maar de aanduiding actie adventure is beter op z'n plaats. In een RPG krijgt de speler de mogelijkheid om zelf z'n karakters samen te stellen. In HotL is alles kant en klaar. Op zich ook wel prettig want dat bespaart je de tijd om je te moeten verdiepen in de beste combinaties. In je ploeg komen alle noodzakelijke beroepen voor. De Cleric Goldmoon staat borg voor genezing en eventueel zelfs herrijzen uit de dood. Maistlin Majere, de Mage, beschermt de groep met zijn magie terwijl Tasslehof Burrfoot, thief, menig deur zonder moeite weet te openen in z'n rol als dief. Daarnaast zijn er goede vechters, boogschutters en verkenners in je groep.

Quest for the disks of Miskahal

De opdracht is simpel en omvat de aanhef van deze alinea. Het spel speelt rechttoe rechtaan. Het speelscherm beslaat het gehele beeld en is 2–dimensionaal. De speler heeft de vrijheid links of rechts over het scherm te gaan. Door poorten in te gaan betreden we de diepte van de gewelven. Er is slechts één ➡

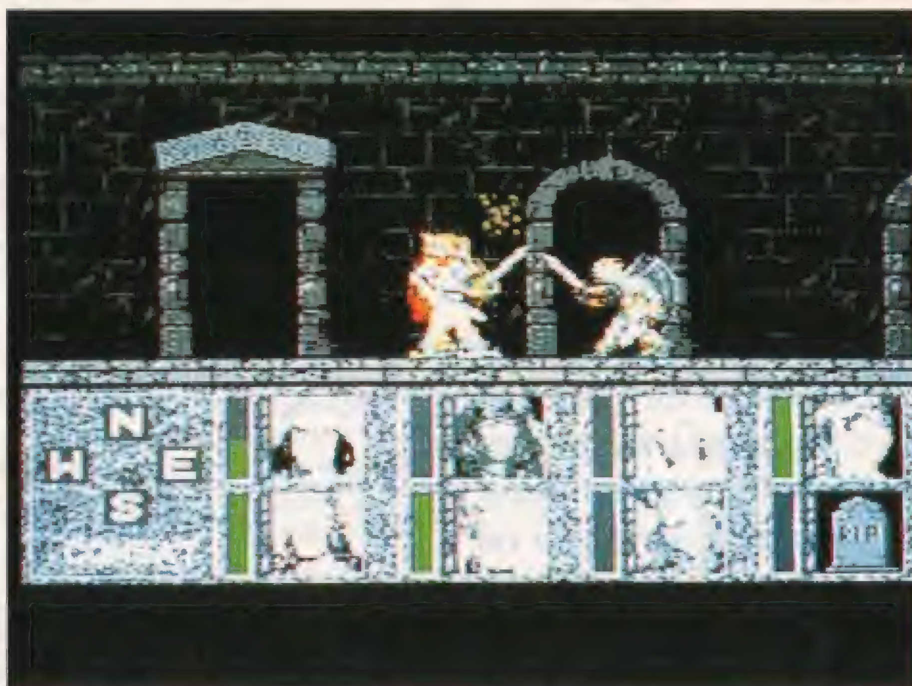
Heroes of the Lance is leverbaar bij MSX Engine voor *f* 169,–.



karakter van de groep in beeld en dat speelt prettiger dan bijvoorbeeld bij Sorcerian waarbij je maten als een sliert achter de voorste figuur meekomen. Even wennen is het aparte menuscherm waarin je de volgorde van je groep kunt bepalen nevens vele andere zaken als wapenkeus, welke spells er gebruikt worden of magie etc. Ook is in dit menu een overzicht van elk karakter op te vragen en kan de speler zijn positie saven.

Grote karakters

Een adventure zou niets zijn zonder tegenstanders en die zijn er dan ook in grote getale. Vooral in het begin valt het niet mee om die tegenstanders te verslaan. Heb je eenmaal de zwakke plek gevonden en ben je erachter met welk karakter zulks het beste werkt dan is het kinderspel om de tegenstander om zeep te helpen. Daarbij moet je niet vergeten de achtergelaten items op te pikken en ook dat moet weer door middel van het hoofdmenu. Dat werkt dus niet echt vlot. De bewegingen van de karakters, die groter op het scherm worden weergegeven dan we normaal gewend zijn op MSX, zijn vloeiend maar enigszins traag. Hardlopen is mogelijk maar dan lijkt het wel een weergave in slow motion. Toch is dit niet vervelend in het spel en soms zelfs wel aardig zoals bv een sprong na een aanloop. Het vechten gebeurt zoals we het gewend zijn in een actie-adventure dus direct in het speelscherm. Enig oefenen om alle bewegingen onder controle te krijgen is vereist.



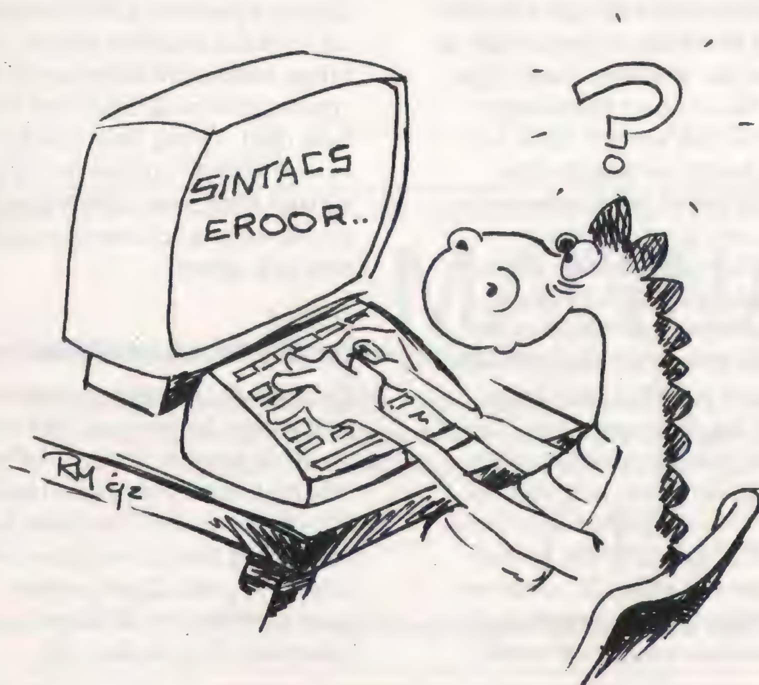
De spetters vliegen er af !

Kwaliteit

Grafisch is dit spel zeker geen juweel alhoewel de grootte van de karakters zonder meer haar aantrekkingskracht heeft. Muzikaal stelt het helemaal niets voor. Het FM Pac wordt niet ondersteund en de PSG-muziek gaat vervelen maar is uitschakelbaar. De spelkwaliteit vind ik niet slecht. Het is maar wat je ervan verwacht. Een vergelijk met Xak en SD-Snatcher kan HotL niet doorstaan maar het spelconcept wijkt dan ook af van die titels. HotL komt uit de inmiddels beroemde Advanced Dungeons en Dragons serie waarin op andere computermerken al tal van titels zijn verschenen zoals het zeer fraaie Eye of the Beholder. HotL is binnen die serie een van de zwakste titels.

Conclusie

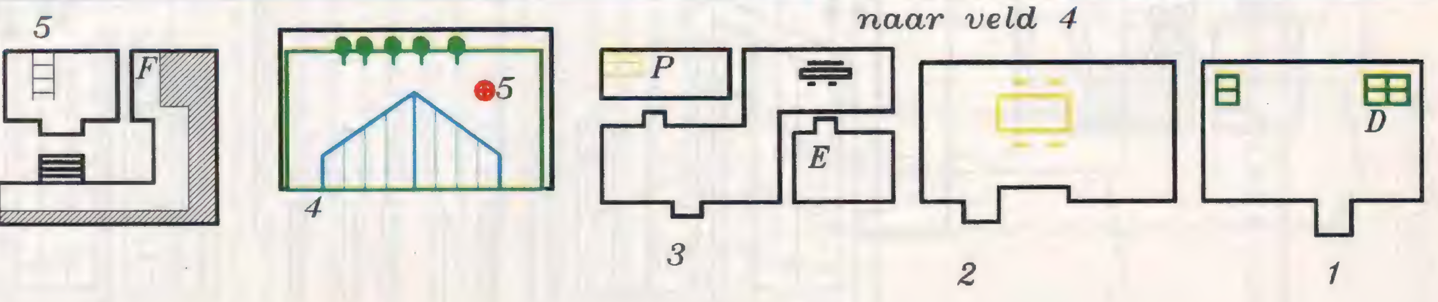
Aangezien de MSX-er weinig keuze heeft in dit genre en er waarschijnlijk geen conversies uit de AD&D-serie meer zullen volgen en daarnaast ook nog eens de taaloptie aanwezig is moet ik zeggen dat ik dit een van de aantrekkelijkste produkten van de laatste tijd uit Japan vind. Bij Engine kost dit spel *f* 169,– en dat is wel weer veel geld. Wanneer je besluit dit spel toch te bestellen, vraag dan in ieder geval de vertaling van de karakters erbij om de beveiliging tevreden te kunnen stellen.

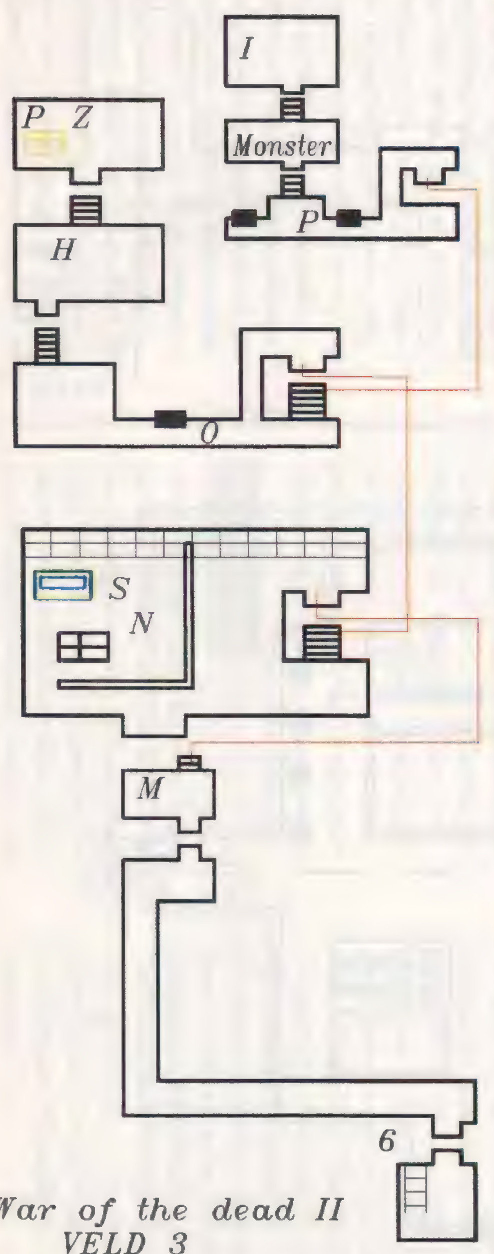


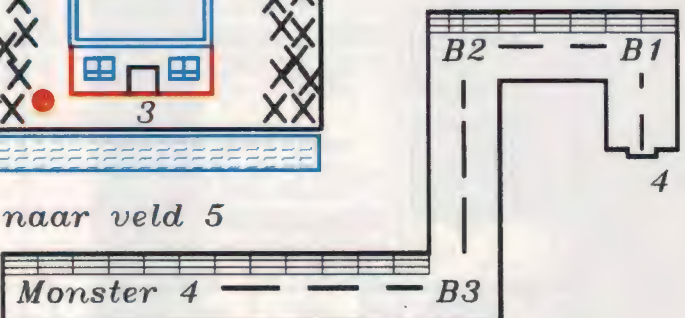
Jan van Roshum

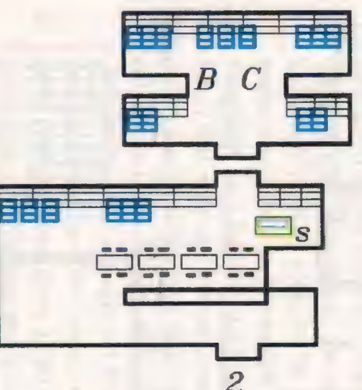
Start

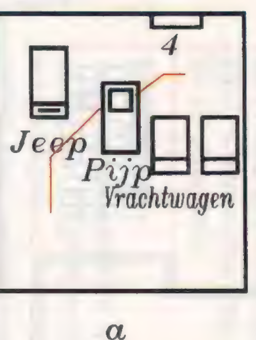
naar veld 4

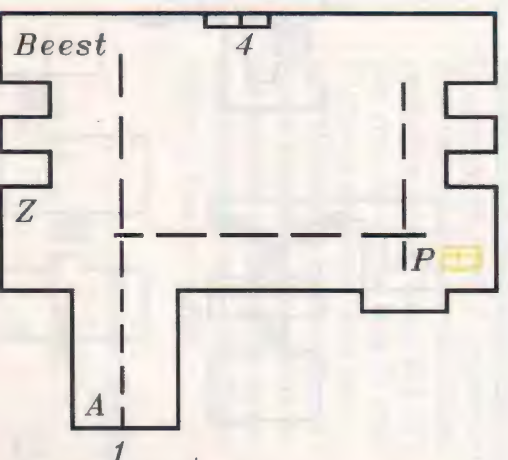












Start

DEF
GH

1

2

3

S

4xP

3

B2
B1
4

naar veld 5

Monster 4
B3

War of the dead II

VELD 4

Jan Clements bespreekt de nieuwste diskettes



DISK MAGAZINES

MET ZWEET IN DE HANDEN DOOR HET FRAAIE ZOMERWEER EN TIJDSDRUK ZET IK ME ER MET ENIGE MOEITE TOCH MAAR WEER ACHTER. HAD IK VERWACHT IVM ZANDVOORT SLECHTS EEN KLEIN AANTAL DISKMAGAZINES TE ZULLEN ONTVANGEN,ROLDEN ER TOCH TIJDENS MIJN VAKANTIE NOG ZES DISKETTES OP DE VLOERMAT. EEN TWEETAL DISKETTES UIT DUITSLAND EN ZWITSERLAND KWAMEN VERDWENEN IN DE POST TUSSEN ROTTERDAM EN UTRECHT. SNEL BEGINNEN DUS EN DAARNA WEER TERUG NAAR MIJN BOOTJE.

SUNRISE PICTUREDISK #2

Ook op dit magazine een speelbare demo van een nieuw spel dat in zandvoort uitkomt: Bozo's Adventure van Cain. De muziek is gemaakt in Protracker dus ondersteunt MSX Music en MSX Audio. Een PSG Sampler van Michel Shuqair laat de mogelijkheden van de PSG soundchip horen, hoewel het programma ook samples afspeelt voor MSX Music, Simpl, Muziek Module en de turboR pcm chip. Met de laatste twee kunnen ook samples worden opgenomen. Heel aardig vond ik de Earthquake demo door Station. Kennelijk tot stand gekomen onder invloed van de aardbeving in het zuiden van ons land. De intro—kijk 'm eens uit !—van deze aflevering werd weer gemaakt door Cain. Voor het menu tekenen Xelasoft en Shadow. De nieuwe en goed leesbare tekstroutines zijn van de hand van Alex van der Wal. Op deze disk geen Japans spul maar 100% Nederlands materiaal !
De disk is bovendien PD.

SVN KOERIER NO:9

De SNV Koerier is het diskmagazine voor de leden van de SVN (Sysop Vereniging Nederland). De SVN is een vereniging die de belangen behartigt van o.a. sysops van MSX-BBS'en en geeft elke 14 dagen een lijst uit van BBS'en, die in tal van BBS'en ter download staat. De SVN heeft moeilijke tijden gekend maar door enkele actieve leden is de BBS-lijst goed bijgewerkt. Op de diskette veel verenigingsnieuws, een z.g. let-op-lijst, waarin de namen van bellers die door misbruik in BBS'en niet welkom meer zijn, een overzicht van heel veel PD-software die beschikbaar is voor de leden/sysops, de beursagenda enz. enz. De SVN-Koerier wordt uitsluitend verspreid onder de leden van de SVN. Inlichtingen: Postbus 732, 9400 AS Assen. (NB voorzover de ruimte 't toelaat zal de BBS-lijst van de SVN voortaan ook verspreid worden onder onze disk-abonnees.)

QUASAR #16

Op 't moment dat u dit leest zullen de redacteuren van Quasar al wel weer terugzijn van hun vakantietripje naar Aruba, dat (hoe kan 't anders, ze geven het eerlijk toe) van zwart geld betaald werd. In de nieuwsrubriek een pikant nieuwtje: MK zou de rechten op het programma Easy van HSH hebben overgenomen, maar in contacten tussen Gouda en Juan Salas—de maker ervan—bleek dat HSH de rechten nooit zou hebben gehad... In Quasar #16 reageert de redactie op een artikel van Parcelles in ons Magazine Nr.41. Als voorzitter van de fanclup neem ik dit commentaar in z'n geheel over—zie kader op volgende pagina—zodat Parcelles hierop evt. kan reageren. Quasar #16 verscheen vlak voor de zomer. Men maakte reeds melding van de start van het nieuwe seizoen : Officiële opening voor het nieuwe seizoen - september Alvast de datum waarop wij officieel aan het 5^{e} seizoen gaan beginnen.

LET OP - LET OP - LET OP - LET OP -

Normaal gesproken organiseren wij altijd op de 3e zaterdag van de maand de clubdag in Gouderak. Maar let nu even goed op in verband met de MSX-beurs in Zandvoort vervroegen we de clubdag naar : Zaterdag 13 September 1992. De aanvangstijden en de plaats zijn zoals altijd hetzelfde. Vanaf NS-station Gouda is het clubgebouw te bereiken met buslijn 196, uitstappen bij halte Jongeburger. Dan staat daar een groot bord met daarop MSX CLUB GOUDA.
U moet daar het hek binnen lopen en u bent er. Wij zullen er zijn, u toch ook ? ➡

THE GOLDEN POWER DISC #1

Tussen de vakantiepost zat een waardevolle enveloppe zo bleek uit een begeleidende brief bij dit nieuwe diskmagazine. Een tweemaandelijkse uitgave van MSX Club Emphasys uit Putten. In dezelfde brief wordt ons op The Golden Power Disc o.a. het volgende beloofd :

- ✦ Humoristische teksten en programma's, doch leesbaar en informatief
- ✦ Ondersteunen van Nederlandse kwaliteitssoftware dmv promotie op de disk
- ✦ Door eigen programmeurs gemaakte goede en leuke software

Wat ons NIET beloofd wordt is :

- ✦ Japanse import
- ✦ Absurd hoge prijzen voor eigen clubproducties

U begrijpt dat we deze in geel uitgevoerde en van een eenvoudige sticker voorziene gouden diskette snel hebben geladen en bekeken : Na het opstarten kan gekozen worden tussen een scherm van 50 of 60 Hertz dmv de cursortoetsen, waarna het magazine wordt geladen. Eerst de intro met een aardige scroll, 't is alles goud wat er blinkt aan de fonkelende diskette, waarna de index volgt in een duidelijke tekstopmaak en een rustig scherm. Op de achtergrond een monotoon musicdeuntje dat zich eindeloos blijft herhalen, zolang niet verder gekozen wordt. Na de rubrieks- of artikelkeuze volgt een ander muziekje. Het magazine bevat een duidelijke handleiding voor het doorbladeren.

Hoofdmenu :	Keuze via cursor
Submenu :	Spatiebalk
Onderbreken :	SHIFT-toets

Een printoptie ontbreekt nog maar wordt binnenkort toegevoegd. In het voorwoord stelt hoofdredacteur Marco Nagelhout zich voor en vertelt dat Emphasys nog niet zo lang bestaat en dat deze eerste uitgave PD is en dus vrijelijk verspreid mag worden ! Emphasys zou een club zijn met een zeer grote drang zijn tot programmeren en houdt zich vooral bezig met Nederlandse software ! Bovendien wordt ons veel humor beloofd : Men belooft ons een diskmagazine dat net zo interessant is als het achterwerk van miss universe en dat voor Putten..... Het magazine bevat diverse nieuwsrubrieken, info over software, hardware testen, beursagenda's, een programmeercorner, een speltiprubriek en een softwaremenu. Dacht ik dat wordt dus lachen, maar het werd even huilen toen er propaganda ge- ➡

Reactie op Parcelles in Club Magazine Nr. 41

MSX Club Gouda heeft ooit een origineel van het spel DragonNight 2 aan Jan van Roshum gestuurd. Deze kreeg hij gratis ter beschikking van ons voor een eventuele recensie in hun blad. In het stukje van Parcelles (Maiskoekrubriek) wordt geschreven dat dit spel geheel onspeelbaar is en dat wij in MSX Journaal een artikel geschreven hebben dat het spel best speelbaar is. Ons artikel kwam van de hand van John van de Werken. Zoals jullie wel zullen weten is John een aardig doorgewinterde speler. Dus het zou inderdaad kunnen dat John de enige was die dit uit zou kunnen spelen. Welnu, we hebben wat onderzoek gedaan onder onze leden die op de club komen en toen bleek, dat er veel meer mensen waren die het spel best te spelen vonden. Jan gaat er vanuit dat de gemiddelde MSX spelfreak erg DOM is. Dat Japans is onderhand toch voor een beetje spelspeler niet echt moeilijk meer. Bij onze club en bij Engine kun je toch regelmatig recensies lezen van "moeilijke" Japanse software die door gewone MSX-ers van alle leeftijden worden (uit)gespeeld. Harry en ik kunnen dan ook maar tot een conclusie komen en die is, dat Jan zelf na al die jaren nog niet echt een ervaren spellenspeler is. Het Japans is gewoon te moeilijk voor hem en dan vind ik dat je of geen aandacht moet besteden aan zo'n spel of het gewoon moet laten recenseren door iemand die wel in staat is om het spel te recenseren. MSX Club Gouda wil daar ongetwijfeld wel bij helpen, daar lopen minstens 12 à 14 man rond die dat klusje gemakkelijk en in veel gevallen redelijk objectief kunnen klaren. Als u dacht dat dat alles was dan heeft u het vierkant mis, daarna wordt MSX Engine en Club Gouda er nog even van beticht deze (positieve) recensies te schrijven om meer software te verkopen. Nu wordt het toch echt te gek. Wij bij Gouda zijn bezig met het importeren van software op een niet-commerciële basis. Dat blijkt ook duidelijk uit onze prijzen die stukken lager zijn dan bij de concurrentie. Dus belang erbij hebben ?
Nee niet echt. Wij zijn gewoon blij altijd als een van de eerste wat nieuwe software te kunnen recenseren uit Japan. U zult begrijpen dat wij niet echt te spreken zijn over zulke flauwe bladvulling in MSX Club Magazine. We hopen dan ook dat we met z'n allen weer door kunnen om het MSX-systeem te ondersteunen en zulke negatieve dingen achterwege kunnen laten. Dit moesten Harry en ik toch effe kwijt.

Doei

NvdR : Wij willen liever voorkomen dat in dit magazine een sfeer ontstaat waarbij men elkaar beschuldigt en ruzie maakt. Aan de andere kant willen wij ook kritiek niet uit de weg gaan en altijd maar doen of wij de wijsheid in pacht hebben. Dat is ook de reden dat wij altijd met namen onder artikelen werken. Als Jan van Roshum een spel test mag hij zeggen dat hij het te duur vindt of onspeelbaar omdat.... Iedereen die de tester kent, weet voor zichzelf dat hij best in staat is het spel te spelen en dat de mening van Jan voor hem niet veel zegt. Maar anderen zullen, zelfs als Jan zegt dat het best speelbaar is, weten dat zij het pas speelbaar vinden als Jan zegt dat het GOED speelbaar is. Een oordeel in deze is altijd persoonlijk en het enige wat van een tester verwacht mag worden is dat hij geen onjuistheden vermeldt en altijd eerlijk is. En sorry Jan, maar liever discussie gesloten.



jongens, ga zo voort. Een zoveelste artikel over de TurboR, waarvan ik het nut niet zo inzie, omdat er aan deze machine in andere bladen al eerder uitvoerig aandacht werd besteed. Helaas blijft deze machine voor velen onbereikbaar i.v.m. de hoge prijs die er in Nederland voor wordt gevraagd, zolang Panasonic Nederland niet besluit deze machine zelf in te voeren. In de softwarerubriek aandacht voor Princess Maker en de Spellen Top 10. Magnar en Nosh eindigen op de 9e en 10e plaats. De eerste 8 plaatsen worden ingenomen door Japanse spellen. Uitvoerig wordt stilgestaan bij de demodiskettes en diskmagazines van andere clubs, terwijl in de hardwarerubriek aandacht wordt besteed aan de REN-SHA, waarmee men het automatisch vuren met de joystick of spatiebalk variabel kan instellen, waardoor je repeteervuur krijgt. Erg handig: Een beschrijving over hoe MSX-muizen aan te passen voor linkshandigen. In de rubriek Tips weer heel wat speltips o.a. voor Magnar, Arc en Galactic Hero Legend. Onder het kopje Hot News wordt melding gemaakt van een nieuwe videochip voor MSX. Het zou hier gaan om de V9990, de opvolger van de V9958. Nou we wachten maar in spanning af. Bronvermelding: Sunrise. Groeten aan Limburg en stuur de volgende keer 's een vlaaitje mee !
[NvdR : Snoepkous]

Jan Clements



STUUR UW DISKMAGAZINES UITERLIJK VOOR DE EERSTE VAN ELKE EVEN MAAND RECHTSTREEKS AAN :

Jan Clements,
Leidsekade 86 bis,
3531 HA Utrecht.

DragonDisk van MSX-Engine

De diskbijlage van deze keer is een speciale DragonDisk, namelijk een compilatie van de afgelopen acht nummers.



De DragonDisk is het tweemaandelijks diskmagazine van MSX-Engine, vol met leuke demo's, promo's voor nieuwe MSX-produkten en nog veel meer. Op deze compilatie staat:

- Een promo voor het welbekende programma Studio FM, waarmee overigens alle muziek op deze disk gemaakt is.
- Een promo voor het op Zandvoort uit te brengen spel DIX.
- Scroll-power, een programma waarmee je je eigen scrolls kunt maken.

Maar liefst drie spellen, namelijk

- een Bundy-puzzle,
- het Rad van Fortuin
- enkele levels van Dizzy.

problemen met dubbelzijdige DRAGON-schijf ? bel ENGINE !

Zoals je ziet genoeg om je een poosje te vermaken. De DragonDisk verschijnt samen met MSX-Engine Magazine elke twee maanden.

Voor info : bel naar 033-951859 (ma-vr 19u/21u)

maakt werd voor een of ander berucht magazine niet al te ver van Putten.... Hoewel de onthulling van een al lang bestaande CD-ROM voor MSX, een nooit uitgebracht prototype van Philips was bepaald schokkend. Hoewel ik niet heel erg uitbundig heb moeten lachen is mijn conclusie toch dat Putten erin geslaagd is een goedverzorgde en uitstekend magazine het licht te doen zien. Ik wil hier niet verder op de inhoud ingaan en zou zeggen: Beoordeelt u zelf ook eens en vraag deze diskette eens aan. Dit eerste exemplaar is dus PD en aan te vragen bij : MSX Club Emphasys, Ambachtstraat 8, 3882 BB Putten. Wilt u gelijk een abonnement, dan kost u dat *f* 40,- per jaar voor 6 nummers. Een los nummer kost *f* 7,50. En, o ja, dit nieuwe magazine zit te springen om medewerkers met gouden handjes, ideeën etc.. We wensen The Golden Power Disc veel succes !

DRAGONDISK #8

Was er de vorige keer al sprake van enige internationale allure, deze keer start Dragondisk op met het doorgestreepte logo van discstation..... Een wensdroom of een waardige vervanger van Discstation ? Oordeel zelf door de compilatie van Dragondisks eens op je gemak te bekijken. In Zandvoort komt MSX-Engine op de markt met DIX, een Tetris-achtig spel. Op deze diskette een promotie-demo. Ziet er bijzonder aardig uit, maar ongetwijfeld zal Jan van Roshum er tzt aandacht aan besteden. Verder troffen we een Japanse demo aan van een Turtle spel, een aantal muziekstukken en maar liefst 60 KVII-velden, zodat de liefhebbers weer even vooruit kunnen. Een aantal programma's zijn ingepakt met ARJ.COM en dienen te worden uitgepakt met UNARJ.COM, dat op schijf wordt meegeleverd. Door duidelijke instructies zal het uitpakken voor niemand een probleem zijn. Een enkele keer moest bij de diskette gereset worden met de CTRL-toets ingedrukt. Ik vind het zelf nogal hinderlijk als een diskette daarvoor steeds weer moet worden opgestart. Van Nederlandse origine zijn de tekeningen in de Art-Gallery, er was weer heel fraai tekenwerk bij. De Japanse invloeden zijn op deze Dragon overduidelijk merkbaar en er is geen woord nederlands meer bij, hoewel het tekstgedeelte inmiddels is teruggebracht tot het absolute minimum, waardoor we eerder kunnen spreken van een demodiskette dan van een diskmagazine.

FUTUREDISK #2

Blijkt Koen de achterneef te zijn van ene Bob de Rooy.... De redactie stelt zich voor via pasfotootjes die kennelijk gemaakt zijn in zo'n inferieure automaat op het station in Maastriechchchcch. Bedankt voor de lessen limburgs

NBBBS

Wat is dat en wat doet het ?

NBBBS is een groep van MSX-gebruikers die met modem een MSX databank zijn begonnen. Met een groeiend aantal modembezitters leek het mij leuk om deze geheel eigen wereld binnen de MSX eens naar voren te halen.

Ontstaan NBBBS

NBBBS is de afkorting voor : Nothing But Bulletin Board Systems. Het idee is geboren in het Oosten van ons land. Daar was een Systeembeheerder (SYSOP), Jan Broeze, op het idee gekomen dat het in de DATABANK wereld eigenlijk veel beter zou kunnen gaan als meerdere Sysop's eens de hoofden bij elkaar zouden steken en samen zouden gaan werken. Geen gek idee op het eerste gezicht. Alleen hoe pakt men zoiets aan. Er was namelijk al een soortgelijk initiatief geweest. De S.V.N. (Sysop Vereniging Nederland). Toch maar de stoute schoenen aangetrokken en eens een paar andere Sysop's gepolst. Daar bleken er Andre Neesen en Jos de Vries tussen te zitten die er eigenlijk ook wel iets in zagen. Zo was dan de basis gelegd voor een tweede Sysop's vereniging binnen Nederland. Het N.B.B.B.S.

Doel NBBBS

De doelstellingen van de NBBBS is eigenlijk heel simpel.

1. Een betere samenwerking tussen de individuele databanken.
2. Het uitwisselen van kennis op dit gebied.
3. Het helpen van modemgebruikers op het datacommunicatie gebied.

Deze doelstelling sprak nog meer Sysop's aan en zo begon de groei van het NBBBS. Na een toch niet geheel wrijvingsloze aanloop leek velen een goed idee om alle op dat moment aangesloten Sysop's eens voor een kennismakingsbijeenkomst uit te nodigen. Nu kwam alleen het probleem van het hoe en waar om de hoek kijken. Na heel wat overleg tussen de basisleggers van de NBBBS, kwam men uiteindelijk bij mijn persoontje terecht met de noodkreet, *"Help hoe lossen we dit op !"*. Daar ook ik van mening was dat deze kennismaking alleen maar ten goede van het geheel zou komen, ben ik toen maar eens links en rechts mijn voelhorens uit gaan steken. Zo had ik het er op een gegeven moment ook eens over met het bestuur van mijn eigen MSX computerclub MSX Computer Club Oost-Gelderland, hoe men zo iets het beste zou kunnen aanpakken.Daar kreeg ik het,na verder overleg,zonder problemen voor elkaar om deze ruimte voor de kennismaking te mogen gebruiken. Het voordeel van deze lokatie was dat het voor de deelnemende Sysop's over het algemeen vrij centraal lag en dat iedereen dus zo'n beetje de zelfde afstand af te leggen had.

NBBBS Belangrijkste databanken

naam BBS	online tijden	telefoonnummer
Dr.Line	24 Uur Online	05486-19412
Mosh [NBBBS HQ]	24 Uur Online	02260-12649
The Games Bbs	24 Uur Online	04120-40358
Bits-Stop	22:00-07:00	05957-1670
Goof's Graphic BBS	18:00-07:00 Zondag's 24 Uur Online	05756-3883

De kennismaking

Het bleek inderdaad dat dit een zeer goed idee was geweest. Bijna alle op dat moment aangesloten Sysop's waren gekomen. In het begin was het nog even wat onwennig en van wie is nu wie. Na een kennismakingsronde wist iedereen elkaar al vrij snel en in een hele goede sfeer te vinden. Na het maken van algemene afspraken en het eerste uitwisselen van informatie, vond men dat zo'n bijeenkomst minimaal twee maal per jaar zou moeten plaats vinden. We hebben in het totaal nu drie van deze bijeenkomsten met de aangesloten Sysop's gehad. Naar ik nu dus mag zeggen alle drie zeer geslaagd.

Wat doet de NBBBS ?

De NBBBS doet eigenlijk niets. Het zijn de Sysop's die het doen. Zij helpen de modemgebruikers naar het zoeken van gegevens, en het omgaan met de modem. Als er iemand in een bij de NBBBS aangesloten databank komt, met vragen over wat dan ook, en de Systeembeheerder van die databank kan de modemmer op dat moment niet verder helpen, zal hij de modemmer meteen door sturen naar de databank dat **wel** kan. De modemmer hoeft dus niet in een NBBBS het antwoord te verwachten van, *"heb ik wel ens van gehoord, maar..."*. Ook hebben alle aangesloten databanken zo'n beetje hun eigen specialisatie. Zo is er onder andere een databank die geheel is gespecialiseerd in SCC en FMpac(k) muziek. Weer een ander is gespecialiseerd in toepassingen. Het NBBBS brengt ook een eigen databankenlijst, (GS BBS-lijst), uit die op dit moment ieder 1e en 15e van de maand wordt bijgewerkt en daardoor dus zeer betrouwbaar is.

U kunt in deze databanken **altijd** terecht voor meer informatie en **snelle** hulp.

Ruud Gosens



JC–DATABANK STOPT

JC-DATABANK, het Bulletin Board van MSX Club Magazine is ter ziele ! Na drie keer een forse crash, waardoor steeds veel info verloren ging, heb ik besloten het BBS op te heffen. Gebleken is dat de hardware en met name de samenwerking tussen de HD-interface en de harddisk nog steeds niet foutloos verloopt, zeker wanneer de apparatuur 24 uur stand-by moet zijn. Ook andere sysop's kampen met dit probleem. De vraag is of er in Nederland nog hardware-mensen zijn die er brood in zien om een goed functionerende interface voor de harddisk te ontwikkelen. Ons is in ieder geval in de praktijk gebleken dat zowel de interfaces van HSH, MK en MAK problemen blijven geven bij continue gebruik. In ieder geval ontbrak mij de moed om voor de zoveelste keer opnieuw te beginnen. Eerlijk gezegd speelde daarbij de teruglopende belangstelling voor MSX ook een rol. In de afgelopen jaren hebben de BBS'en in de MSX-wereld een belangrijke rol gespeeld: Zij kwamen meestal het eerste met de nieuwtjes (en soms de roddels...), propageerden allerlei plaatselijke en landelijke activiteiten, leerden beginnende MSX-ers om met een modem om te gaan en er werd een BBS-systeem ontwikkeld, dat de concurrentie met gemak aankon. De laatste ontwikkeling was het BBS in ANSI en de mogelijkheid om met een hogere snelheid te bellen dan 1200/75 baud. Zoals overal was er ook wel eens kinnesinne en hadden sommigen de primeur van gekraakte software, maar als ik dat vergelijk met de wildgroei in de PC-wereld, dan viel dat onder MSX-ers toch reuze mee. Wellicht 't meest waardevolle was het contact tussen sysop's—al of niet in georganiseerd verband—en de band die er ontstond tussen een groot aantal users en de sysop.

Maar helaas :
"MSX Forever.....It was a dream !"

Jan Clements



NvdR : Beste Jan, ik weet dat je dit stukje schreef in een opwelling. Na de zoveelste tegenslag te hebben moeten verwerken wordt het wel eens te veel. Misschien nog niet voor jou alleen maar je hebt ook je gezin, waar je rekening mee moet houden. Maar zoveel moeilijkheden, zoveel werk, zoveel inzet en zoveel enthousiasme, dat zet je niet zomaar van je af. Ik weet intussen, uit telefonisch contact met je, dat je vooral die laatste zin misschien wel voor je beroemde BBS wil laten gelden—en dat besluit zullen wij respecteren—, maar gelukkig niet voor alle andere activiteiten die je in de loop van de tijd voor MSX bent gaan doen. Je hebt je als een karaktervolle schrijver ontwikkeld en in je rubriek Disk Magazines werd jij ondanks vele frustraties een autoriteit. Je zoekt de problemen niet op maar gaat ze ook niet uit de weg en dat kenmerkt mensen met stijl. Wij prijzen ons daarom gelukkig de schrijver/redacteur te behouden.
Voor wat betreft de BBS hebben wij gelukkig al twee andere sysop's bereid gevonden om hun BBS open te stellen als spreekbuis / gehoorgang voor de MSX Club. John de Vries woont dicht bij je in de buurt en je zag hem al regelmatig. Hij zal daarom voorlopig in zijn BBS Domstad de honeurs waarnemen tot een definitieve regeling zal worden getroffen.

Frank H. Druijff



MSX Turbo R – A1 GT Praktijkervaringen

Dick van Oosten is een MSX'er die zijn sporen ruimschoots verdiende. Hij schafte zich al weer enige tijd geleden een Turbo–R aan en beschrijft die hier vanuit zijn grote achtergrondkennis.

DIT VERSLAG IS GESCHREVEN door een MSX–er met een redelijke kennis van het MSX–systeem en een voorliefde voor programmeren in machinetaal. Het nieuwste model, de "A1 GT" heeft zeer veel te bieden aan mensen die de Japanse taal volledig beheersen. Diegenen, die deze taal niet beheersen, hebben nagenoeg niets aan de grote hoeveelheid ingebouwde programmatuur. Die is n.l. geheel toegesneden op de eigenaardigheden van de Japanse taal en daarom voor een Europese MSX–er praktisch onbruikbaar. Gelukkig zit er een schakelaar (schuifje) op de machine, waarmee men kan kiezen voor of opstarten van de interne programmatuur of via een diskette in de diskdrive.

Géén miskoop

De vier meegeleverde handboeken zijn alle in het Japans. Daarin komen hier en daar benamingen voor in het Engels, waaruit nog wel enige informatie te halen valt, doch veel is dat niet. Daarmee zijn we meteen aangeland bij de nadelen van de import direct uit Japan. Er is een schreeuwend gebrek aan goede en bruikbare informatie omtrent de MSX Turbo. Dus toch een miskoop ? Het antwoord op die vraag is NEE. Er blijft nog genoeg over om enthousiast over te zijn.

Voordelen

Allereerst de fantastische snelheid van de machine, welke ongeveer zesmaal zo groot is als bij de vorige generatie MSX–machines. Verder heeft men de beschikking over de 512kB RAM–geheugen bij de "A1 GT", dus tweemaal zoveel als bij het eerste model van de Turbo-R (A1 ST). Er zit ook nog 32kB SRAM in. Verder vindt men ingebouwd: MSX–MUSIC, PCM–soundsampling en MIDI–interface. Als we de ingebouwde programmatuur buiten beschouwing laten, heeft de "A1 GT" dus al heel wat standaard in huis, waarvoor bij de vorige generatie MSX–2 machines flink in de portemonnaie getast moest worden om die extra's erbij te kopen. maar we kijken eens naar de plussen en de minnen in het gebruik.

Toetsenbord

Na zes jaar werken op Sony F700 met een bijna geruisloos werkend toetsenbord met voelbaar toetsdrukpunt, is het echt even moeilijk om te wennen aan het toetsenbord van de Turbo–R. Er is geen drukpunt voelbaar bij het indrukken van de toetsen en vooral bij een wat forse aanslag klepperen de toetsen behoorlijk. Door de lichte benodigde aanslagdruk krijgt men eerder te maken met een onbedoelde reactie als men bij het indrukken van een toets even een naastliggende toets raakt. Men moet dus wat minder slordig leren typen. Wat echter het lastigste is, is de andere plaatsing van een aantal toetsen. De meest gebruikte toetsen (letters en cijfers) zitten op de vertrouwde bekende plaats, doch een flink aantal andere tekens zitten, vanwege de Japanse layout niet meer op de plaats, die men gewend is. Dat werd dus eerst geregeld miskleunen en weer verbeteren. Als men er eenmaal aan gewend is, blijkt de andere toetsenbordindeling toch ook wel handige punten te hebben. De vaak gebruikte dubbele punt b.v. is beschikbaar zonder dat de shifttoets ingedrukt hoeft te worden. Wat ook wel handig blijkt is, dat met ingeschakelde CAPSLOCK even een kleine letter getypt kan worden als men de shifttoets tegelijk indrukt. Het wennen aan de andere toetsindeling is een kwestie van tijd. De een zal er sneller aan wennen dan de ander. ➠



Er zitten twee extra toetsen ter weerszijden van de spatiebalk. Die blijken gebruikt te worden bij de ingebouwde programmatuur. De toets rechts van de spatiebalk heeft een functie als bevestiging van een gemaakte keuze, die men zou kunnen omschrijven als: *"Ga verder"* of *"gekozen optie uitvoeren"* De toets links van de spatiebalk doet het tegenovergestelde *"Terug naar vorige keuzemenu"* of *"Quit"*. Het eigenaardige van deze twee toetsen is, dat zij niet blijken te zijn opgenomen in de normale toetsenbord-matrix (onderzocht). Daaruit kan men concluderen, dat deze toetsen gekoppeld zijn aan aparte inputpoorten. Hoe dat precies zit is door de schrijver dezes nog niet ontdekt kunnen worden.

[NvdR: *Het doet ons denken aan de muisknoppen zij het dat links en rechts verwisseld zijn.*]

Een minder prettig punt is de codetoets. Die werkt niet zoals men gewend is, doch als kanatoets. Men schakelt daarmee om van Europese naar Japanse karakters en andersom. De toetsdecodering, welke in de ROM zit ingebakken is n.l. Japans en dat betekent, dat de bij ons in Europa bekende MSX-karakterset bij de Turbo-R niet beschikbaar is. Daardoor zijn b.v. alle letters met accenten, zoals de i, u, e en a met puntjes of hoedje of een schuin streepje erboven niet meer op het scherm te krijgen. Ook een flink aantal karakters, die bij indrukken van de toets GRAPH beschikbaar waren, missen we bij de Turbo-R of het is een ander karakter dan we gewend waren of een Japans karakter. Gelukkig zijn de karakters, waarmee we kaders kunnen opbouwen wel aanwezig gebleven.

Truc werkt niet goed

Een eerste gedachte was om de Europese karakterset d.m.v. een apart programmaatje in de videoram te laden. Inderdaad krijgt men dan niet meer de Japanse karakters met de graph-toets, maar... men krijgt dan nog maar een deel van de bij de Turbo-R ontbrekende MSX-karakters en bovendien zitten de meeste karakters onder een andere toets. Alle karakters, welke bij een Europees toetsenbord onder de codetoets zitten zijn in ieder geval niet beschikbaar. De toetsdecodering, zoals die in de rom is ingebakken blijft de gang van zaken bepalen. Na de decodering van de ingedrukte toetsen, levert dat een ASCII-nummer op dat vaak anders is dan bij de Europese versie en het karakter met dat andere nummer komt in de *"Pattern name table"* van de videoram te staan en verwijst naar de *"Pattern generator table"*. Het alleen veranderen van laatstgenoemde table door het laden van de Europese karakterset geeft dus slechts soelaas voor een deel van de karakters (als men het onder een andere toets zitten voor lief neemt), doch het probleem is daarmee geenszins opgelost. Er is misschien wel een manier om om te schakelen naar een andere karakterset, doch zonder een goede vertaling van de Japanse handboeken naar een bruikbare gebruiksaanwijzing komt men daar niet achter.

Bij deze een oproep aan diegene(n), die informatie op dit gebied hebben om zich te melden !

Een mogelijke oplossing zou zijn om dieper in te grijpen in de programma-afloop in de machine zelf. Daartoe zou men een deel van de bestaande interrupt routine buiten spel moeten zetten door die te vervangen door een andere toetsdecodering-routine welke tevens de Europese karakterset laadt en tevens herlaadt bij elke wisseling naar een ander schermnummer. Dit is een zeer tijdrovende klus, die bovendien veel kennis van zaken vereist. Wie schrijft of heeft al zo'n routine ??? Niet dringen a.u.b. Schrijver dezes denkt aan een betrekkelijk eenvoudige routine, die alleen de in de Nederlandse taal voorkomende letters met accenten beschikbaar maakt met b.v. de graph-toets plus de cijfertoetsen. Daarmee zou de Turbo-R tenminste volwaardig bruikbaar worden met tekstverwerkingsprogramma's. Thans is het niet kunnen gebruiken van klinkers met accenten het meest storende gebrek aan de Turbo-R met het Japanse toetsenbord.

Beeld op de monitor

Bij de Europese standaard beeldfrequentie van 50 Hz, wordt het beeldscherm niet volledig gevuld. Een flinke strook aan de boven- en aan de onderzijde van het scherm wordt niet gebruikt. De Turbo-R heeft standaard een beeldfrequentie van 60 Hz. De nieuwe videoprocessor (V-9958), geeft bij 60 Hz een schermbeeld dat een beduidend grotere verticale afmeting heeft. Aan de boven- en onderzijde van het scherm blijft nog maar een vrij smalle strook ongebruikt. Het resultaat is, dat tekstkarakters een grotere hoogte hebben en daardoor ook prettiger leesbaar zijn. Die grotere beeldhoogte is weliswaar ook bij een MSX-2 op te roepen als men de videoprocessor van 50 Hz omschakelt naar 60 Hz, doch bij de Turbo-R is het de standaard beeldfrequentie.

Het verschil in beeldhoogte heeft consequenties bij het werken met grafische schermen. Om b.v. een ronde cirkel te krijgen, moest men bij 50 Hz een ratio van ca. 1.3 gebruiken. Bij de 60 Hz van de Turbo-R is dat ca. 1.15 Het beeld is dus ongeveer 10% hoger. Verder valt op dat het zichtbaar flikkeren van het beeld bij 50 Hz (en hoge helderheid) bij 60 Hz niet meer zichtbaar is. Dit en de grotere beeldhoogte geven aanzienlijk minder vermoeidheid van de ogen als men lange tijd achtereen achter de computer doorbrengt.

Werken onder DOS 2.30

De ingebouwde DOS 2.30 is de Japanse KANJI-versie. Die werkt uiteraard identiek aan de Engelstalige versie. Indien de gebruiker behoefte heeft aan het opvragen van de details van een bepaalde DOS-opdracht en de *"Help informatie"* daarover opvraagt krijgt hij (u raadt het al) een uitleg in het Japans. Bij de machine worden enkele diskettes meegeleverd. Op één daarvan staat ook DOS 2.30. ➠

Als men die opstart en de gewenste "*Help informatie*" opvraagt wordt in het Engels verwezen naar de KANJI-versie die ingebouwd is. Daarmee krijgt men dus ook niet de gewenste informatie. Gelukkig heeft de leverancier van de machine het initiatief genomen om een diskette mee te leveren met enkele hulpprogramma's. Daarop staat o.a. ook een Engelse DOS 2.30 versie, compleet met alle helpfiles in het Engels. Zonder deze diskette is het voor beginners ondoenlijk om vertrouwd te raken met DOS 2. Ook een gevorderde DOS 2-gebruiker heeft de helpfiles af en toe nodig om zijn herinneringsvermogen even op te frissen.

Werken onder BASIC

De verwerking van basicprogramma's gaat circa zesmaal sneller. Bij het opvragen van een listing vliegen de regels zo snel over het scherm, dat het haast onmogelijk is om de voorbij razende regelnummers nog te kunnen herkennen. De veel grotere snelheid maakt, dat BASIC nu ook snel genoeg geworden is om een spel in BASIC te programmeren. BASIC-programma's welke niet speciaal voor de Turbo-R zijn geschreven kunnen niet altijd probleemloos op deze hoge snelheid draaien. Bij programmeren in BASIC realiseerde men zich niet, dat de traagheid van BASIC het treffen van bepaalde voorzorgen overbodig maakte. Die voorzorgen moet men wel treffen bij een BASIC-programma, hetwelk op een Turbo-R met hoge snelheid moet kunnen draaien. Het addertje in het gras zit bij het gebruik van de BASIC-opdrachten `INKEY$` en `INPUT$(1)`. De opdracht `INKEY$` doet alleen iets als er een toets ingedrukt was (er staat dan iets in de keyboardbuffer) en zo niet, dan vervolgt het programma zijn weg. De opdracht `INPUT$(1)` wacht tot er toets wordt ingedrukt. Omdat BASIC nu zo snel is geworden, wordt een opdracht, welke aan het indrukken van een toets is gekoppeld, zeer snel uitgevoerd. Als daarna opnieuw d.m.v. `INPUT$(1)` of `INKEY$` wordt *gekeken* of er een toets ingedrukt is, is de kans groot, dat men de toets nog niet heeft losgelaten. De toets wordt nu nog eens als *ingedrukt* gezien. Men moet dus een toets uiterst kort indrukken, hetgeen soms nog te lang duurt of men komt er in zo'n geval niet onderuit om een vertraging in te programmeren met een `FOR/NEXT`-loop. Als het euvel zich voordoet bij bestaande BASIC-programma's moet men of zo'n vertraging alsnog inbouwen of de Turbo-R omschakelen naar de lagere snelheid (3.58 MHz). Hiervoor is een onder DOS werkend programmaatje enige tijd geleden gepubliceerd in MSX Computer Magazine. Daarmee men kan omschakelen tussen de lage en de standaardsnelheid vice versa. Men kan ook de Turbo-R opnieuw opstarten met een diskette in de diskdrive, welke is geformatteerd onder DOS-1.03. Dan kiest de Turbo-R automatisch de lage snelheid.

Machinetaalprogrammeren

Voor het schrijven van een assemblerlisting gebruikte schrijver dezes voorheen het DEVPAC 2-programma pakket. Daarvan is de editor echter vrij traag. Daarom werd overgestapt op het gebruik van het bekende tekstverwerkingsprogramma TED. Dit pakket heeft n.l. alle faciliteiten om ook als editor voor assemblerlistings gebruikt te worden. Daarbij komt de snelheid van de Turbo-R wel erg opvallend naar voren. Een zoekopdracht naar een bepaalde tekst heeft b.v. slechts 2 á 3 seconden nodig om die tekst te vinden als die aan het eind van 7000 regels tekst staat. Ook de assembler (GEN 80) en de debugger (MON 80) van het DECPAC 2-pakket werken razendsnel in vergelijking met de snelheid, welke men op MSX-2 gewend was. De Turbo-R geeft een enorme tijdbesparing bij het schrijven, debuggen en aanpassen van machinetaalprogramma's. Jammer genoeg gaat het intypen niet sneller. Dat blijft afhankelijk van de typevaardigheid van de vrouw of man achter het toetsenbord.

Sprekende programma's

Met de ingebouwde soundsampler is het in principe mogelijk om programma's te schrijven, die tegen de gebruiker praten. De benodigde teksten kan men als geluidsamples opslaan en op een geschikt moment ten gehore laten brengen. De ingebouwde programma's van de Turbo-R hebben een dergelijke voorziening als men opstart met de juiste (bijgeleverde) diskette in de diskdrive. Het is bijzonder leuk als het indrukken van een verkeerde toets of het maken van een onjuiste keuze wordt gevolgd door de stem van een jonge dame, die de gebruiker gesproken aanwijzingen geeft. In dit geval in voor ons onverstaanbaar Japans, doch het geeft wel een leuke demonstratie van wat er allemaal met de Turbo-R mogelijk is.
De kwaliteit van ingesproken teksten is bijzonder hoog als men bij de geluidsopname ervoor zorgt, dat storende achtergrondgeluiden vermeden worden, door b.v. een aparte richtmicrofoon te gebruiken bij de opname. Deze geluidsmogelijkheden openen een scala van mogelijkheden voor sprekende programma's. Zodra er genoeg Turbo-R machines in gebruik zijn, is te verwachten, dat dergelijke programma's ook aangeboden zullen worden.

Slotwoord

In dit verslag zijn opzettelijk geen zuiver technische details vermeld, doch alleen gewone praktijkervaringen. Enerzijds omdat er nog onvoldoende informatie verzameld kon worden en anderzijds omdat die voor vele gebruikers en toekomstige gebruikers van weinig waarde zouden zijn.

Dick van Oosten



RTTY

ontvangst met de MSX–computer

We vervolgen de serie hardware–artikelen van Herman de Dauw met een bijdrage van Henk Heyligers. Hij gaat verder met het onderwerp RTTY waar nog veel meer over te vertellen is.

DIT ARTIKEL IS VOORTGEVLOEID uit het artikel 'RTTY decoderen' uit MSX–clubblad nr.39. Met dit artikel beoog ik niet om het genoemde artikel nogeens dunnetjes over te doen, ik wil het juist meer hebben over de praktisch kant van het decoderen van RTTY op MSX. Dus niet alleen theoretisch leesvoer, maar ook knutselwerk dus stook de soldeerbout maar warm !

Benodigdheden

Wat heb je nodig om RTTY te decoderen op MSX :

1. MSX 1/2 computer+monitor
2. RTTY programma (eventueel gecombineerd met een CW–decodeer–optie
3. RTTY–converter (omzetten van het analoge RTTY–signaal naar een digitale code
4. AFSK–generator (voor het opwekken van de juiste tonen die gebruikt worden om zelf RTTY–signalen te moduleren)
5. Kortegolf of VHF–ontvanger + antenne

In detail 1

Over de MSX–computer, monitor en aanverwante zaken kunnen we kort zijn, als het goed is heeft iedereen die dit blad leest een MSX, ja toch ?

In detail 2

In de loop der (MSX) tijd zijn er een aantal programma's uitgebracht die het decoderen van RTTY en CW (telegrafie) mogelijk maakte. Als eerste was er het programma van CD–systems dat aangeboden werd incl. een RTTY–converter volgens PLL–basis (deze PLL–converters werken met passieve filters, dus storingsgevoelig). Met dit programma en converter was het tevens mogelijk om CW te decoderen. CD–systems bestaat allang niet meer, maar het project is een aantal jaren geleden in een nieuw jasje gestopt door de CUC alwaar het momenteel al weer jaren te koop is met of zonder (PLL–) converter. CD–systems was op dat moment de enige die een dergelijke toepassing voor MSX kon leveren maar niet voor lang. Deltronics uit Kampen kwam ook met een RTTY decodeerprogramma op de MSX–markt. Men zal geweten hebben dat er al voldoende bouwpakketten en schema's beschikbaar waren voor de bouw van een converter, aldus leverde men er geen hardware bij. Radio ELRA, in Rotterdam, kwam rond diezelfde tijd met een converter en programma van RF–systems voor diverse hobbycomputersystemen w.o. MSX. De MSX–markt begon toen al in te zakken, CD–systems werd opgedoekt en ook Delta–electronics en Radio ELRA stopte met de levering van hun programma.

BEHALVE BEDRIJVEN gebruiken ook radio–amateurs RTTY. Een aantal van deze radio–amateurs ➡

Nogmaals RS–232–kaart

Bij het laatste artikel uit de serie van Herman de Dauw ging het enigszins mis. Niet dat het artikel zelf onjuistheden over RS–232 zou bevatten, maar de bereidheid van Herman, die ten tijde van inzending bestond over het leveren van een kant en klare printplaat cq RS–232 kaart was enigszins verminderd in de maaaaaanden die hij moest wachten op publicatie. Toch kunnen wij gelukkig melden dat er nog mensen als Eddy Brouwer op deze aardkloot rondlopen om zonder enig probleem en zelfs met enthousiasme er gelijk aan te beginnen de gevallen leemte op te vullen.

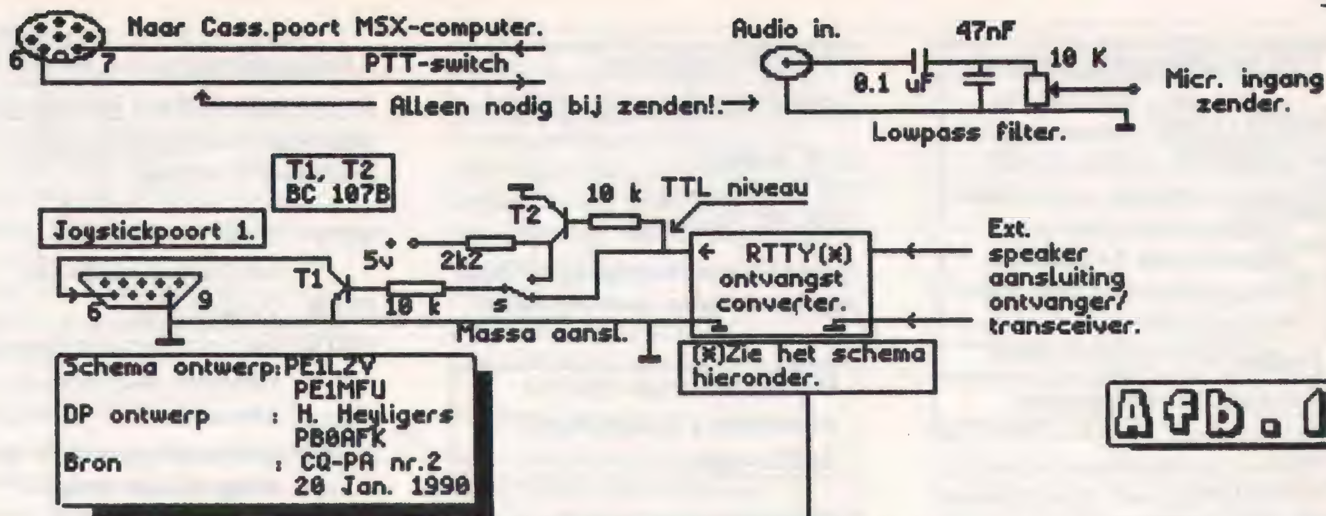
Dank Eddy voor de schitterende reactie.

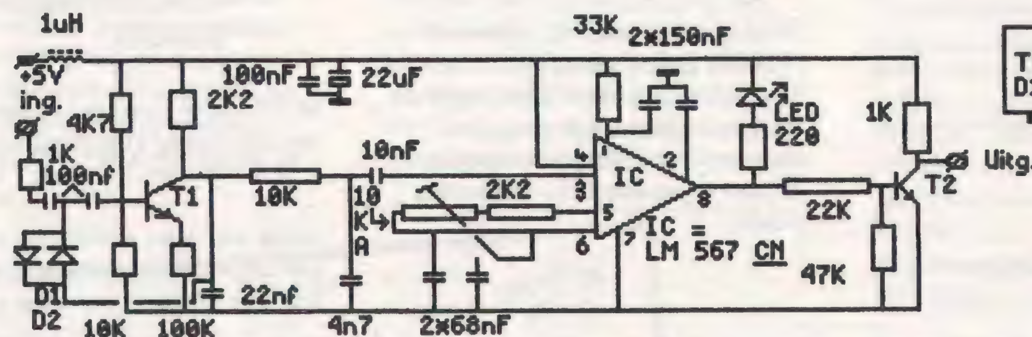
Willen anderen die al of niet hun neus gestoten hebben bij Herman het ook bij Eddy proberen ? Dat kan. De adressering moet zijn :



E.D. Brouwer
v. Lamsweerdestraat 6,
7031 CJ Wehl.
tel.: 08347–83995

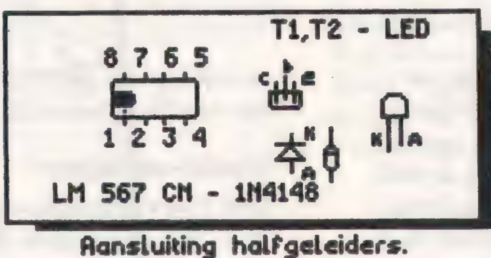






MSX RTTY-Converter

Ontwerp :H.W.Sebregts
DP-ontwerp :H.Heyligers



Aansluiting halfgeleiders.

bleken ook een MSX-computer te bezitten en schreven dan ook hun eigen PD RTTY-decodeerprogramma's. Omdat ik op zoek was naar een dergelijk programma kwam ik medio 1987 in contact met Dhr. R.J. Heerekop in Zoetermeer die een van deze programma's had geschreven. Ik had zelf toen nog een Toshiba met cass.rec. en kreeg van hem dan ook een cassette toegestuurd en een gedrukte handleiding met het verzoek om het zoveel mogelijk te verspreiden, alwaar ik de afgelopen jaren ook aan voldaan heb. Het voordeel van het radio-amateur zijn is dat je meestal denkt aan datgene denkt waar CD-systems, Delta-electronics en ELRA niet aangedacht hadden. Ik doel hiermee op het feit dat het programma van RJ ook de voornoemde tonen (de AFSK-generator) door middel van de PSG op kan wekken voor het doen van RTTY-uitzendingen.

ZEN-assembler

Het programma is geschreven in assembler m.b.v. de ZEN-assembler en werkt op iedere MSX-computer in 40 koloms-mode (de auteur had ook een MSX-1 (VG 8010 met een quick-disk !). Een handleiding is ingebouwd in de vorm van een lichtkrant. Het programma is uitsluitend geschikt voor ontvangst van RTTY-signalen en dus niet voor CW.

Onderverdeling

Het programma van RJ is onder te verdelen in een aantal groepen:

- ✦ instellingen (blauw scherm)
- ✦ ontvangen (groen scherm)
- ✦ zenden (rood scherm)

Het hoofdmenu kent de opties :

- ✦ instellingen veranderen
- ✦ ontvangen (ESC of 1)
- ✦ zenden (2)

De eerste optie in het hoofdmenu is weer onderverdeeld in de volgende mogelijkheden :

- ✦ submenu's
- ✦ toggle switches



Geraadpleegde literatuur:

Electron (Veron),
CQ-PA(VRZA),
CUC,
Elektuur,
Elex en
RAM

Radio Amateurverenigingen.

Veron
Postbus 1166
6801 BH Arnhem

VRZA
Postbus 2149
8203 AC Lelystad

Single tone RTTY-converter

M. Wolff PA0MAX
Luchthavenlaan 65
5042 TE Tilburg
(denk eraan wel enveloppe en postzegel meesturen)

Printen (geboord maar zonder onderdelen)

H.W. Sebregts
Joh. Verhulstweg 54
2081 EL Santpoort-Z

(prijsinfo, retour enveloppe + postzegel meesturen, niet vergeten !).

Bouwpakketten DJ6HP converter / Ledscoop / AFSK-gen :

Elektronicawinkel PA0ERI
Scheldestraat 18
1078 GK Amsterdam
020-6628543

Dank gaat uit naar R.J. Heerekop PE1MFU, Rob Vermeulen PE1IQU voor het allang beschikbaar stellen van de besproken programma's, en Dhr. Sebregts omdat hij al jaren tegen kostprijs de printjes maakt.

Programma's

NOTE : voor MSX 1/2 zijn nog de volgende PD-communicatie programma's in omloop :

SSTV	Slow Scan TeleVision, helaas geen hardware
PACK	Packetradio
METEO	het omzetten van meteoberichten naar leesbare teksten.
MORSE	pakket programma's om telegrafie aan te leren.

En in de non-PD sector :

DIGISAT	voor ontvangst van weersatellietbeelden o.a. MeteoSat

NOTE : Ik ben aan het proberen om nog enkele Digisat-decoders te bemachtigen, interesse ? Schrijf !

(denk aan extra enveloppe en postzegel anders kunnen wij uw vragen niet beantwoorden.)

IN HET SUBMENU kunt u de verschillende baudrates instellen dit zijn er 5. Een pijltje geeft aan welke baudrate actief is. Met de toetsen 1 t/m 5 kan een andere baudrate gekozen worden. In het ander submenu kunt u de frequentie van de AFSK-tonen, die gebruikt worden bij RTTY-uitzendingen, wijzigen. Deze tonen worden opgewekt door de PSG in onze MSX.

OOK ZIJN ER VIA EEN SUBMENU een 10 tekstbuffers te bereiken waarin o.a standaard tekst in opgeslagen kan worden zoals een stationsbeschrijving enz. Deze tekstbuffers kunnen uiteraard naar believen gewist/ge-edit worden. Er is ook een zogenaamde QSO-buffer aanwezig. Deze buffer kan worden gebruikt om de inkomende tekst en de uitgezonden tekst in op te slaan om later nog eens na te lezen en/of uit te printen. Omdat het programma nog meer mogelijkheden heeft dan waar ruimte voor is in het artikel in dit magazine wil ik verder gaan met een (korte) beschrijving van het RTTY-programma van Dhr. Vermeulen.

Radio-amateur

Ook Dhr Vermeulen is radio-amateur. Zijn programma kent in ieder geval dezelfde mogelijkheden als het programma van RJ. Het programma heeft echter een aantal voordelen t.o.v. het programma van RJ. Het werkt op MSX-2 in de 80 koloms-mode (MSX-1 40 koloms) en maakt gebruik van zgn. 'splitscreen'-mogelijkheid. D.w.z. dat de ontvangen tekst op het bovenste gedeelte van het scherm verschijnt en de uit te zenden tekst op het onderste gedeelte. Met behulp van de functietoetsen kunnen allerlei zaken ingesteld worden zoals de baudrate, zenden/ontvangen enz. Het programma kan gebruik maken van een gedeelte van de MT-Telcom om de converter op aan te sluiten. Daarvoor dient de RS-232, die wel in TELCOM aanwezig is maar niet apart naar buiten gevoerd is, gebufferd te worden. In de 'Electron' van de Veron is in 1985 ook een heel leuk ontwerp gepubliceerd. Deze converter is geschikt voor ontvangst van RTTY, CW, Amtor en packet-radio, de laatste twee met extra hardware.

Het programma TELEX3 van Dhr Vermeulen dat hier genoemd wordt zal met uitleg in een volgende afleveringaan bod komen.

In detail 3

Zonder deze converter kun je niets met het programma doen of je moet 'droog' willen telexen. De al eerder besproken PLL-converter is het snelste en makkelijkste te bouwen, maar door gebruik van passieve filters ook storingsgevoeliger. Deze converters bestaan meestal uit een PLL-decoder (NE 567) en een aantal opamps (ua 741) die als filters gebruikt worden en behoeven nauwelijks afgeregeld te worden. De converters met actieve filters zijn daarentegen vele malen beter maar vergen veel meer ➠

(afregel)werk. De filters dienen exact afgeregeld te zijn op de te ontvangen RTTY-tonen, staan ze er maar iets naast dan zal de storingsgevoeligheid ook toenemen met als gevolg dat er onzin op het scherm verschijnt. Het beste is het om deze converters af te regelen m.b.v. een toongenerator en een oscilloscoop maar niet iedereen zal deze apparatuur bezitten.

Nog vele ideeën

Ik zou zo nog wel een poosje kunnen doorgaan met het geven van ideeën van schema's en bespreking daarvan, maar er zijn zoveel schema's en bouwpakketten in omloop dat dit ondoenlijk zou worden. Onderaan vind u een aantal adressen waar u bouwpakketten of printen kunt krijgen om het een en ander samen te bouwen. De besproken PD RTTY-programma's zijn in het bezit van de redactie. In de afb. die bij dit artikel hoort vind u een schema van een PLL-RTTY-converter en hoe u het een aansluit tussen computer, ontvanger en RTTY-converter. Het bovenste gedeelte daarvan heeft u nodig voor het uitzenden van RTTY-signalen, de rest is nodig voor ontvangst. Printen voor de PLL-decoder kunt u bestellen, tegen kostprijs, bij Dhr. Sebregst (zie adres in kader).

In detail 4

De AFSK-generator heeft u alleen nodig bij het uitzenden van RTTY-signalen en wordt dus niet verder besproken.

In detail 5

En dan heeft u uiteraard nog een artikel nodig en dat is tevens het duurste t.w. een ontvanger voor kortegolf en/of VHF en een antenne. Hierin is ook een ruime keuze voorhanden variërend van ƒ 399,- tot ƒ 5000,- of meer. De kortegolf ontvanger dient wel over een SSB mogelijkheid te beschikken de VHF-ontvanger niet. Op VHF kunt u de RTTY-communicatie volgen van de radio-amateurs en verenigingszenders.
Op kortegolf bevindt zich de meeste telex-communicatie zoals radio-amateurs, persbureau's, Meteoberichten voor burgerluchtvaart en uiteraard scheepvaartverkeer. Het is toch wel leuk als u al op papier heeft staan wat een dag later in de kranten komt en dat is dan vaak nog maar een gedeelte van het oorspronkelijke bericht, dat u al heeft.

De groetjes en succes met de bouw O ja, u bouwt wel op eigen risico. Heeft U geen ervaring laat iemand die dat wel heeft u dan helpen of koop er een kant en klaar.

Henk Heyligers PB0AFK



Henk Heyligers meldde ons verder nog dat er enige mensen zijn geweest die diskettes bij Arrow SoftWorks besteld hebben maar nog niet betaald hebben of wel betaald maar een onvolledig adres gaven. Als dit u betreft neem dan contact op.

Vragen graag schriftelijk met SASE (Self Adressed and Stamped Envelop) Henk Heyligers, W. W. Pijperstraat 11, 3208 AV Spijkenisse.

Ook vroeg Henk ons nog eens de PD Software van ArrowSoft onder de aandacht te brengen van de lezers. Diskettes kosten ƒ 7,50 per stuk bij bestellingen van 2 tot 10 diskettes en ƒ 6,- per stuk bij afname van 10 stuks of meer. De catalogus kan bij hem aangevraagd worden.

MAGIC-MUZIEKMODULE-PROFESSIONAL-MIDI 1.0

In het vorige magazine kwam Ernst Schuller al te spreken over MMM-Pro, maar Terry Vink vond dat artikel ontoereikend als gebruiker. Daarom stuurde hij dit artikel ter aanvulling in.

In reactie op uw publikatie in de Music Corner van No. 42 het volgende : De prijs van MMM–PRO is niet *f* 40,00 maar *f* 45,00 !!



ALS TEVREDEN USER van MMM + M.PRO mijn ervaringen met het programma. Na het schijfje in de drive te hebben gestopt, verschijnt linksboven in beeld eerst netjes de naam en het adres van de LEGALE user, daarna verschijnt het menu. Op dit menu zijn de diverse opties overzichtelijk en logisch gerangschikt. De diverse opties zijn te selecteren d.m.v. een balk welke met de cursortoetsen gestuurd kan worden en door daarna de spatiebalk in te drukken.

U kunt kiezen uit de volgende opties :

- AFSPELEN MUZIEK
- INSTELLEN KANALEN
- INSTELLEN INSTRUMENTEN
- INSTELLEN DRUMS
- LADEN MUZIEK
- LADEN SAMPLES
- SAVEN INFO
- OVERIGE INSTELLINGEN
- EINDE PROGRAMMA

We gaan wat verder in detail :
AFSPELEN MUZIEK : Als u deze optie kiest begint het programma met het verzenden van de MIDI data van de song naar uw instrument.
INSTELLEN KANALEN : Hiermee kunt u aan ieder muziekkanaal (9 stuks) een midikanaalnummer toekennen.
INSTELLEN INSTRUMENTEN : Nu krijgt u een overzicht van alle midiklanken (128 volgens de nieuwe ROLAND GS standaard) waaruit u er maximaal 20 kunt kiezen om in de song te gebruiken. Heeft u een instrument welke niet aan de GS standaard voldoet dan kunt de instrumentnamen en/of nummers op eenvoudige wijze aanpassen.
INSTELLEN DRUMS : Hier kunt u aan ieder samplenummer een drumklank van uw instrument toekennen. Het is zelfs mogelijk om dubbelklanken (bv. basdrum + Hi-Hat) ten gehore te laten brengen.
LADEN MUZIEK : Om muziekstukken in te kunnen laden.
LADEN SAMPLES : Om samples in te kunnen laden.
SAVEN INFO : Om uw favoriete midi-instelling bij de song te kunnen saven.
OVERIGE INSTRUMENTEN : Nu komt u in een submenu terecht waar u weer uit een aantal opties kunt kiezen :

- **Transponeren** : Veranderen van de toonsoort van de muziek
- **Volume MIDI** : Het volume per midikanaal
- **Initialisatie MIDI** : Dit is een hele handige optie want hier kunt u de specifieke voor uw instrument geschikte midicodes invullen
- **Initialisatie Pitch–Bend** : om de pitch–bend van uw instrument te initialiseren
- **Kleuren veranderen** : De kleuren van het opstarten de submenu's kunnen hier veranderd en bewaard worden
- **Info** : Informatie over de makers van het programma de tijd en de datum

➡

MMM-REPL.COM
en
MMM-MUS1.COM

Om het u niet al te moeilijk te maken heb ik gekozen om de files self-extracting te maken, dat niets meer betekent, dan dat de file zichzelf kan uitpakken, het enige wat u hiervoor moet doen, is het volgende :

- Pak een lege disk en zet daar dan de files MSXDOS.SYS en COMMAND.COM op.
- Plaats op die disk nu de file MMM-MUS1.COM en de file MMM-REPL.COM.
- Zorg dat je in DOS zit (herkenbaar aan A>).
- Type nu achter A>, MMM-REPL in en geef return.
  - de basic-replay-routine wordt uitgepakt en op de disk weggeschreven.
- Nu mag de MMM-REPL.COM file gewist worden (niet noodzakelijk).
- Type nu achter A>, MMM-MUS1 in en geef return.
  - vijf muziek-nummers en één DRUMKIT worden nu uitgepakt.
- Nu mag de MMM-MUS1.COM file gewist worden, deze hebben we niet meer nodig.

Alles is nu klaar, we kunnen nu de handleiding van de BASIC-replayer bekijken, zodat we weten hoe die werkt, en dan gaan we over tot het opstarten van onze MMM-REPL.LDR.
Dit laatste wel in BASIC !

Wanneer je enigerlei problemen hebt met het uitpakken/afspelen van de muziek-stukken, neem dan contact met mij op. Natuurlijk ook als je nog wat meer muziek-stukken wilt hebben.

Ik wens iedereen ook namens UniSoft/Triple-M veel plezier met deze files.

Mari van den Broek

Molenweg 17
5342 TA Oss
Tel. : 04120-30653

The Games BBS,
04120-40358
24 uur per dag



- **Instellen mainvolume** : Het instellen van het mainvolume van de midikanalen
- **Terug hoofdmenu** : Dit kan ook met [ESC]
- **Einde programma** : Hiermee kunt u het programma netjes verlaten waarna de computer na waarschuwing automatisch reset.

ZOALS U ZIET zijn er nogal wat mogelijkheden om in te stellen. Met name de optie Initialisatie MIDI geeft u de mogelijkheid om zelf te bepalen welke opties het programma ondersteunt. Dit alles is rechtstreeks hexadecimaal in te voeren. Voor de hexadecimale codes moet u even de handleiding van uw MIDI-instrument nakijken. Als u de codes juist invoert zult u merken dat het programma alle opties welke ook in MMM-Prof aangestuurd kunnen worden ondersteund en weergegeven worden op uw MIDI-keyboard. Dit in tegenstelling tot andere programma's, welke eerder verschenen en van alles beloofden, maar eigenlijk niets meer deden dan de song rechttoe rechtaan weergeven. Of het nu gaat om een glissando of een fade-in/out, of een tremolo door het invoeren van de juiste MIDI-codes worden deze **perfect** ondersteund.

DOOR GEBRUIK TE MAKEN van deze MIDI-codes hoeft u nu geen uren meer te zweten op het maken van een speciale driver, welke in de praktijk toch niet alle mogelijkheden van uw instrument ondersteund.

Kortom MMM-MIDI is een programma dat gemakkelijk en soepel is te bedienen en dat nu eindelijk eens alles doet en ondersteunt wat er beloofd wordt. Voor de MIDI-muziekliefhebbende MSX'er onmisbaar en eigenlijk verplichte kost. MMM-MIDI is een programma van Triple-M en voor de prijs hoeft u het niet te laten deze bedraagt voor MMM-MIDI slechts ƒ 10,- inclusief de handleiding in het Nederlands.

UITERAARD KUNT U hier ook terecht voor MMM-PROF de enige muziek-editor welke zonder vastlopen perfect werkt en waar u tijdens het spelen van de muziek kunt veranderen van snelheid, instrument etc. etc.. Voor de prijs van slechts ƒ 45,- inclusief handleiding. Beide programma's worden ieder geleverd op twee diskettes. MMM-PROF. en MMM-MIDI werken helaas niet op MSX-1 computers maar wel op alle MSX-2 machines inclusief de Turbo-R. Magic Music Module Professional en de MIDI aanvulling hierop zullen officieel geïntroduceerd en gedemonstreerd worden op de open dag op 12 september 1992 van de PTC afd. Oss-Den Bosch.

De MSX Club België/Nederland zal daar ook aanwezig zijn.

Terry Vink,

Rompertpark 3,
5233 RJ 's-Hertogenbosch.



MMM-MIDI is een programma van Triple-M en te bestellen bij :

Ruud van Gestel,
Irenestraat 28,
5496 AL ERP

DP op harddisk en onder DOS2

Een nadeel van Dynamic Publisher was dat het niet onder MSX–DOS2 werkte en ook niet op harddisk. Een en ander is momenteel opgelost, maar toch zijn er soms nog enige problemen. Ron helpt u ermee.

Upgrade bij MK

Bij de firma MK is een dergelijke versie te koop en omdat ik graag en met plezier met de harde schijf en onder DOS2 werk heb ik mijn originele DP-programma opgestuurd en kreeg het na een tijdje keurig terug, en ja hoor het werkte, echter...

Voorbij de B:>

Als DP werkt op de harde schijf en onder DOS2.xx dan is er een probleem. DP herkent n.l. alleen een A- en een B-schijf en die zijn vaak in gebruik bij de harde schijf (als hij groter is dan 32 MB). En om nou allerlei stempels, fonts en schermen in de rootdirectory te zetten is ook niet handig. Gelukkig kent DOS2.xx een aantal commando's die nu zeer behulpzaam kunnen zijn ASSIGN en SET APPEND.

Met de commando's ASSIGN en SET APPEND kunnen we DP om de tuin leiden.

Het commando ASSIGN B: C: zorgt ervoor dat iedere keer als je opdracht geeft om de B:-schijf te lezen hij de C:-schijf leest. (ga met de cursor op [B:] staan en klik.) Zo kan je in de C:-schijf gewoon al je fonts, schermen enz. bewaren. Met SET APPEND kan je DP ook nog in een andere directory laten zoeken, b.v. DPWERK. De files die in deze subdir staan, staan niet op het lijstje om ze toch bij de hand te hebben kan je de inhoud in een textfile zetten met redirection :

```
DIR A:\DP\DPWERK/W>A:\DP\
        DPOPHD\FILES.TXT
```

N.B. dit is één regel !
met de [TEKSTVERWERKER] kan je deze nu laden. Als je je printer hebt aangesloten kan je ook de opdracht :

```
DIR A:\DP\DPWERK>PRN
```

geven en dan wordt de filelist of bestandenlijst keurig afgedrukt.

Als voorbeeld heb ik onderaan de pagina een batchfile staan, die voorzien is van commentaar.

N.B. de beide puntjes gevolgd door een backslash (..\) betekenen de (sub-)directory voor de directory dan waar men zich nu in bevindt. Overigens werkt het bovenstaande ook met programma's als Pascal, enz..

Ron Holst



Listing

```
CD DP\DPOPHD              Ik heb DP in deze subdirectory staan
ASSIGN B: C:              Noem de B:schijf C:
SET APPEND ..\DPWERK      Zoek ook in DP\DPwerk
DIR ..\DPWERK>FILES.TXT   Maak een bestand files.txt
BASIC AUTOEXEC.BAS        Start programma
```

DPOPC.BAT

JAPAN, VAKANTIE EN MSXLAND

MSX-VAKANTIE-DAGBOEK (5)

Bas Labruyère, de bekende MSX'er uit Wolvega maakte vorige zomer een reis naar het land van de rijzende zon. Hij laat ons meelezen in zijn dagboek.

(sluit aan op het artikel in de vorige MSX Club Magazine, het verhaal wordt weer opgepakt op zaterdag 17 augustus - geschreven op zaterdag 17 augustus)

ZATERDAG 17 AUGUSTUS 1991
<JP-00:30 - NL-17:30>

Ik begin er toch wel een beetje van te balen dat ik mijn vakantieplannen niet anders heb aangepakt. Ik ben nu voornamelijk met MSX en 'zaken' bezig, en kom er in de korte twee weken die ik maar heb waarschijnlijk niet toe om andere dingen binnen Japan te bezichtigen of te ontdekken. Ik ben vrij avontuurlijk ingesteld en heb enkele maanden voor mijn vertrek nog geprobeerd om adressen te krijgen van Japanse staatsbosbeheer-achtige campings, wat mij helaas niet gelukt is. Het was mijn bedoeling om de twee weken voordat ik mij in het hotel in Koshigaya zou zetelen een trektocht door het Japanse natuurschoon zou maken. Japan is het land met de meest gevarieerde natuur ter wereld en is op dat gebied ook uniek. Van de ene kant bekeken had ik dit eigenlijk wel moeten doen, maar aan de andere kant had ik me dan veel beter voor moeten bereiden, waar ik toch de tijd niet voor had gehad. Misschien dat het er over een paar jaar nog van komt. Na de 'rustdag' van gisteren heb ik vanochtend het inpakritueel van de vele MSX spulletjes afgerond en ben daarna op zoek gegaan naar een postkantoor, om te kijken of ik de pakketten zonder hulp van de chauffeur van het bestelbusje van het hotel ook weg zou kunnen brengen. Onderweg kwam ik nog langs een supermarkt waar ik maar even naar binnen ben gegaan om wat lekkere dingetjes te kopen. Er was niet veel soeps te koop aan lekkere dingetjes. Ik heb maar een zak krokante koekjes gevuld met stukjes vis gekocht, wat achteraf toch niet zo lekker was als dat het eruit zag. Na veel gezoek kwam ik uiteindelijk bij het postkantoor, maar tot mijn vervelende verbazing zijn deze in Japan gesloten op zaterdag. Dan moesten mijn pakketten maar op maandag of dinsdag verstuurd worden. Ik besloot maar terug te gaan naar het hotel om wat 'zakgeld' te halen.

Het was vandaag heerlijk weer, voor het eerst sinds mijn verblijf was het niet zo dat het zweet met emmers van mijn gezicht afdruppelde. Eenmaal aangekomen in het hotel pakte ik wat geld en het was alweer 14:00 toen ik mij met de benenwagen naar het station begaf om daar vervolgens om 15:00 de trein te nemen richting de prachtige wolkenkrabber-wijk Shinjuku. Met de Yamanote-Line kwam ik omstreeks 16:15 aan in Shinjuku. Opvallend is hoe erg de wijken die ik in Tokyo gezien heb van elkaar verschillen. Akihabara, het electronica-paradijs is heel druk en chaotisch. De wijk Tokyo is vrij rustig en wat saai met haar eindeloze kantoorgebouwen. Shinjuku daarentegen staat vol met zeer modernogende gebouwen en kunstwerken en het is er ontzettend druk. Als je het station uit wilt kom je via een ontzettend lange gang, waar het stikt van de Japanners op een soort plein uit met in het midden een kunstwerk, waar het tjokvol staat met taxi's. Het grootste gedeelte van de gebouwen hier is opgesierd met kunstwerken al dan niet met watervalletjes. Ook zag ik hier voor het eerst luxe restaurants met schitterende terrasjes. Ik heb wat rondgelopen en enkele foto's gemaakt en toen het al wat begon te schemeren ben ik een van de wolkenkrabbers binnengelopen en heb een tourtje met de lift naar boven gemaakt. Deze flat was naast woningen volgebouwd met supermarkten, winkels, kantoren en restaurants. Op zich is het allemaal heel erg mooi en indrukwekkend, maar ik moet er toch niet aan denken dat dit ons toekomstbeeld is.
Omdat ik wel zin had in wat eetbaars ben ik een Japanse snacktent binnengegaan waar ik een maaltijd met brood en rauwe vis voorgeschoteld kreeg, erg lekker !



Omstreeks 21:00 had ik het wel gezien. Opvallend was dat er hier in Shinjuku veel Japanse touristen te zien waren die gewapend met een super-lichtgewicht VHS camera de vele wolkenkrabbers op film vastlegden. En dat terwijl ik Shinjuku al snel bekeken had, maar misschien kijk ik weer niet goed genoeg. Het was 22:30 dat ik weer in Koshigaya was. Vanwege het goede weer ging ik te voet naar het hotel waar ik om 23:15 aankwam. Ik heb me zojuist gedoucht en ga straks mijn bed maar weer opzoeken. Morgen wil ik kijken of het Falcom winkeltje in de wijk Yoyogi open is en wil ik eens rondkijken in Yoyogi park. Volgens Chicko Furasawa, de secretaresse van het hotel is Yoyogi een schitterende plek om je zondag door te brengen. Welterusten !

ZONDAG 18 AUGUSTUS 1991
<JP-00:45 - NL-17:45>

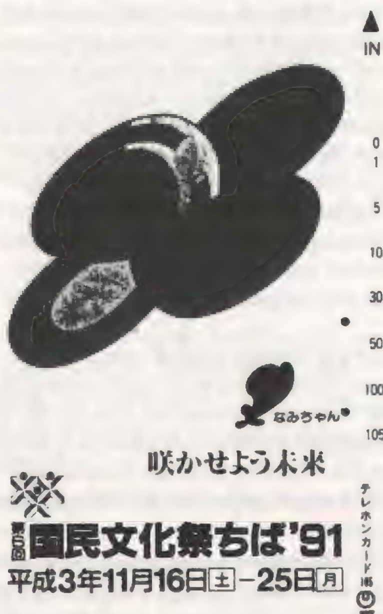
Vandaag heb ik iets meegemaakt wat ik nooit meer zal vergeten, zo mooi. Het was vanochtend rond 10:00 uur dat ik opstond en met mijn portemonnaie gevuld met een boel geld en gewapend met foto- en videocamera met het busje van het hotel naar het station van Koshigaya ging. Mijn eerste doelstelling voor vandaag was om het Falcom winkeltje te bezoeken en daarna als er nog tijd over zou zijn wilde ik Yoyogi park bezoeken. Dit alles liep achteraf gelukkig iets anders dan gepland.

Vanaf het station nam ik de metro naar Kita-Senju en vervolgens de Yamanote-Line richting Shinjuku en als eindbestemming voor mij Yoyogi. Ik had een Japanse MSX Magazine bij mij. Hier stond namelijk een advertentie van het Falcom winkeltje, wat onder de naam Falcom Creative Office werkt met een kleine plattegrond van Yoyogi, wat het zoeken iets zou moeten vergemakkelijken. Eenmaal aangekomen op het kleine station van Yoyogi rees



meteen de vraag bij mij op of ik hier wel goed zat. Op de straten was bijna niemand te bekennen en de winkels bleken allemaal gesloten te zijn. Vreemd eigenlijk, want in Akihabara zijn alle winkels gewoon geopend op zondag. Jammer, want ik was eigenlijk in eerste instantie voor het Falcom winkeltje naar Yoyogi gekomen. Dan moest ik hier morgen maar naar toe gaan. Om het zoeken morgen enigszins te vergemakkelijken liep ik de straat waar het Falcom winkeltje aan zou moeten liggen enige malen op en af. Helaas kon ik hem nadat ik de straat drie keer op en af gelopen was nog niet vinden. Gelukkig zag ik op een gegeven moment een poster van Lilia, de heldin uit Ys III. Uit nader onderzoek bleek dat het winkeltje zich achter enkele grote rolluiken bevond. Teleurgesteld met het idee dat ik weer een dag van mijn vakantie had weggegooid ging ik op zoek naar het park.

Na enkele minuten lopen kwam ik bij een ingang van iets wat op een park leek, maar omdat ook hier niemand te bekennen was ben ik maar met behulp van mijn kaart van Tokyo naar het begin van een grote straat gelopen die dwars door het park liep. Toen ik daar aankwam moest ik enkele keren met mijn ogen knipperen om te kijken of ik niet droomde. Het was hier zwart van de Japanners. Ik stond op een pleintje waar zich de ingang van het gewone park en een heilig park bevond. Op het pleintje stonden overal groepjes jongeren die muziek maakten met allerlei instrumenten. Om deze groepjes heen stonden diverse zakenlui, jongeren en scholieren in uniform te dansen. Ik liep een voetgangersviaduct op, om een en ander beter te kunnen overzien. Achter mij stonden diverse winkeltjes en lux uitgevoerde zakencentra. In de verte zag ik een lange straat vol met bandjes, dansgroepen en uiteraard duizenden toeschouwers. Tot mijn grote verbazing zag ik links van mij een groep boeddhistische monniken naderen die met trommelgeluid midden op het plein gingen staan en een toespraak hielden. Rechts van hen stond een kar met daarop twee clownachtige figuren die voor de jonge omstanders ballonnen opbliezen en daar prachtige figuren van knoopten. Ik maakte wat foto's en om even van de drukte te bekomen leek het mij leuk om een wandeling te maken door het heilige park. Op grote borden aan de ingang van het park, naast een prachtige oud-Japanse poort viel te lezen dat het bij het betreden van het park ten strengste verboden was te roken en dat het helemaal uit den boze was lawaai te maken. Het park zag er zeer verzorgd uit en er liepen maar weinig mensen. Toen ik enkele minuten gelopen had kwam ik rechts van mij enkele traditionele Japanse tuinen tegen. Ik nam een kijkje, en als je het nog niet eerder gezien hebt is het een lust voor het oog. Even later kwam ik nog enkele tempelgebouwtjes tegen, maar omdat het andere park mij toch wel erg nieuwsgierig had gemaakt besloot ik terug te gaan. De boeddhistische monniken stonden er nog steeds, maar aan het begin van de lange straat stond nu een groepje Japanse acteurs die een compleet schouwspel opvoerden met dans, zang en muziek. Prachtig !



Ik wrong mij tussen de Japanners door om een eindje verder te komen. Links en rechts van mij stond een Japanse hardrock groep te zingen, tegenover elkaar ! Eromheen stonden diverse Japanners uit alle lagen van de bevolking te swingen, een heel apart gezicht. En de muziek is zeker niet slecht. Ik liep verder en het stikte er werkelijk van de bandjes en dansgroepen. Er was ook een dansgroep van jonge Japanse dames die diverse schone dansjes uitvoerden. En verderop stond weer de zoveelste hardrock groep. Ik heb hier uren doorgebracht. Het is een ervaring die moeilijk te beschrijven valt. Toen ik de straat uit was, ging ik links het park weer in, waar zich weer iets anders afspeelde. De grasvelden naast de vijvertjes lagen vol met Japanners die van de zon genoten of enkele spelletjes. Er waren Japanse families, bejaarden maar ook uitzonderlijk veel jongeren en stelletjes. Punk moet wel heel populair zijn in Japan, aangezien bijna elke jongere van mijn leeftijd die ik hier gezien heb een stopcontact kapsel had, al dan niet blond, rood of zelfs groen gekleurd met bijpassende kleding. Ik besloot een plekje te zoeken en heb hier enkele uren van de zon en het observeren van de Japanners genoten met in de verte het geluid van de vele hardrock groepjes. Eerst dacht ik dat het een speciaal festival was waar ik in terecht was gekomen, maar het bleek dat dit elke zondag gebeurt. Voor de Japanners een uitstekende manier om zich uit te leven en zich te ontdoen van de vele stress waar zij mee te maken hebben. Omstreeks 18:00 zocht ik een snacktent tussen de hardrockgroepjes en uit hun dak gaande Japanners op en nuttigde hier een onbekend, doch lekkere hap. Rond 19:00 vond ik dat het maar weer tijd was om de trein op te zoeken. Omstreeks 21:00 was ik weer in het hotel waar ik nog enkele uurtjes met het personeel heb gepraat. Voor het eerst sinds enkele dagen zag ik Theo weer, waar ik mee bijpraatte. Morgen zal ik enkele pakketjes naar het postkantoor brengen en zal ik dan eindelijk een bezoekje brengen aan het Falcom winkeltje. Een goede nacht !

DINSDAG 20 AUGUSTUS 1991 (TOKYO BY NIGHT)
<JP-11:00 - NL-04:00>

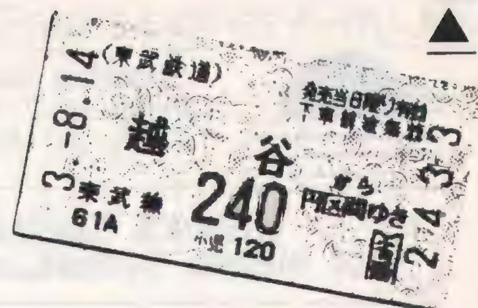
Ik ben de hele nacht opgebleven dankzij een verkeerde treinverbinding die ik genomen had waardoor ik te laat bij mijn hotel aankwam, en die dus al gesloten was. Ik ben vanochtend toen de deur openging meteen naar bed gegaan, maar door de hitte en die vriendelijke niets begrijpende schoonmaakster moest ik na een paar uurtjes alweer opstaan. Ik zal bij gisteren (maandag 19 augustus) beginnen. Gisterochtend ben ik om 08:00 uur opgestaan, wat gezien de hoeveelheid nachtrust die ik krijg – enkele uurtjes per nacht – toch redelijk vroeg is. Ik vroeg de buschauffeur of hij me met mijn pakketten naar het postkantoor kon brengen. Deze zei dat het goed was en zette me daar omstreeks 10:00 af. Ik sleepte de drie dozen naar binnen en liep naar het loket. Leuk ! Een grote doos werd niet geaccepteerd omdat deze 23 kilo woog, terwijl het maximum wat verstuurd mag worden 20 kilo was. Dit had tot gevolg dat ik 5 postpakketten moest kopen en hier alles op het postkantoor opnieuw in moest pakken, plus het schrijven van de adressen. Hierdoor heb ik enkele uren op het postkantoor doorgebracht met het opnieuw inpakken van de MSX spulletjes. Maar het werd nog erger toen ik ze wilde versturen en het bleek dat ik te weinig geld bij me had ! Diverse pakketjes die per luchtpost verstuurd zouden worden moesten nu met de boot mee. En het ergste is nog dat de postbeamte geen Engels sprak en mijn gebarentaal ook nauwelijks begreep. Het was 13:00 uur toen ik eindelijk te voet terug kon naar het hotel. Ik nam wat geld mee en liep naar het station, waar ik de metro naar Kita-Senju nam en vervolgens met de Yamanote-Line naar Yoyogi ging.

Omstreeks 15:00 uur kwam ik hieraan en het straatbeeld wat ik gisteren gezien had was compleet veranderd. In tegenstelling

tot de rust die ik gisteren vond, was de straat nu bezaaid met Japanse scholieren in uniform en zakenlui. En in de winkels waar gisteren nog rolluiken voorhingen was het nu een drukte van belang. Het Falcom winkeltje had ik snel gevonden. Om bij het winkeltje te komen moest je eerst langs een amusementshal vol met de allernieuwste speelautomaten. Het winkeltje was iets kleiner dan ik mij had voorgesteld, maar stond boordevol met prachtige hebbedingetjes alles in het teken van voornamelijk de Ys en de Dragon Slayer series, de bekendste software van Falcom. Wist u overigens dat Falcom ook actiespellen ontwikkeld voor de Japanse PC-9801 ? Ys sleutelhangers, stickervellen, placemats, Dragon Slayer behang, posters, dekbedovertrekken, Falcom zomerjassen, vlaggen, speeldoosjes met de muziek uit Ys III, pennen met de afbeelding van Lilia, de heldin uit Ys III evenals schriften, ringbanden, archiefhoesjes, punteslijpers, enzovoorts. Maar daarnaast ook een heel rek met honderden CD's, LP's en MC's van de JDK band met muziek uit bekende Falcom spellen. Jammer genoeg was mijn budget voor CD's er al door. Het bleek namelijk dat een bepaalde zangeres, waarvan mij de naam helaas ontschoten is teksten heeft bedacht op bekende Ys muziek en hiermee zelfs de Japanse hitparades binnengedrongen was. Ook stond er een hele plank vol met videofilms. Er was een hele serie van 6 stuks van het spel Ys II te krijgen. Ik nam enkele exemplaren mee voor de MSX Computerdag te Zandvoort [NvdR: in 1991 !].

(N.B. De Ys films waar hierover gesproken wordt zullen op de Eerste Sunrise Spel- & Homecomputerdag, welke zaterdag 12 december van dit jaar plaats zal vinden in de IJsselhallen te Zwolle voor het eerst voorzien van Nederlandstalige ondertiteling vertoond worden !).

Naast videofilms van Ys, waren er ook videofilms van bekende Falcom spellen te krijgen waar stap voor stap wordt uitgelegd hoe ze uitgespeeld dienen te worden. En uiteraard was er ook software te krijgen. Het splinternieuwe Sorcerian voor MSX2 lag hier al in de stellingen, en deze liep behoorlijk goed. Twee van de drie Japanse jongens die in deze winkel binnenkwamen kochten een exemplaar van dit Role Playing Game ! Ik telde mijn geld en ging toen zeer selectief elke stellage bij langs en graaide er zo nu en dan wat uit. De twee Japanse bediendes, een jongeman en een jongedame keken hun ogen uit. Best begrijpelijk natuurlijk. Wat moet zo'n rare westerling met zulk materiaal van Japanse software. Het begon al laat te worden en ik rekende af, wat alweer een zeer komische situatie was. Alles wat ik gekocht had werd stuk voor stuk afgerekend, ontdaan van prijsstickertjes, waarna het materiaal met een borsteltje schoongemaakt werd om vervolgens in een mooie plastickzak met Falcom embleem te verdwijnen. Bij alle dingen waarvan ik er meer dan een gekocht had werd mij zeer nadrukkelijk gevraagd of het wel echt de bedoeling was dat ik



er meer dan een kocht. Tja, wat moet je bijvoorbeeld ook met drie dezelfde sleutelhangers ? Na de afrekenceremonie werd ik uitgezwaaid waarna ik het besluit nam een kijkje te nemen in de grote amusementshal. Ik speelde enkele spelletjes, waaronder de speelhalversie van Parodius, waarbij het zeer moeilijk is je lachen in te houden. Nadat ik uitgespeeld was zocht ik de trein op, het was inmiddels alweer 19:00 uur. En ja, dan wordt je weer eens op het feit gedrukt dat indien je geen meester bent der Japanse taal het toch een vereiste is goed uit te kijken welke trein je neemt. Want voordat je het weet neem je weer de verkeerd, wat bij mij dus ook weer eens het geval was. Vervelend was dat ik er pas vrij laat achterkwam. Ik stopte bij het eerst volgende station en stapte uit. Ik probeerde, gewapend met mijn 'Tokyo Building Map' uit te vogelen waar ik mij bevond en of er misschien vanaf dit punt een andere treinverbinding naar Kita-Senju was. Na een paar minuten was ik erachter. Als ik een paar honderd meter naar het noorden liep dan zou ik vanzelf bij een station uitkomen, waar een treinverbinding was naar Kita-Senju. Ja, ja ! Binnen enkele minuten was ik compleet verdwaald in een Japanse wijk waarvan ik de naam vergeten ben. Had ik nou eerst maar Japans gestudeerd, voordat ik naar Japan vertrok. Nadat ik een aantal minuten zelf aan het puzzelen was geweest gaf ik de hoop op en schoot een jonge Japanse dame aan, die het allemaal maar wat eng vond. Nadat zij een paar minuten gepuzzeld had, kon ze me uiteindelijk vertellen waar ik was (uiteraard een heel eind uit de buurt) en wees ze me de weg in zeer gebrekkig Engels. Het was 22:30 toen ik eindelijk weer op een station stond en via diverse vreemde verbindingsconstructies omstreeks 23:45 uur in Kita-Senju aankwam. Daar kon ik nog net een van de laatste metro's naar Koshigaya nemen. Deze zat vol met aangeschoten, al dan niet dronken Japanse zakenmensen die continu in een deuk lagen en probeerden een gesprek met mij te beginnen in het Japans. Zelfs na vijf pogingen om duidelijk te maken dat ik ten eerste niet geïnteresseerd was in een dergelijk gesprek en ten tweede geen Japans spreek hield de brave man zijn mond nog niet, waar overigens een dranklucht uitkwam die in de omtrek van enkele meters te ruiken was. Eenmaal aangekomen in Koshigaya dook ik omdat ik nog niet gegeten had de Kentucky Fried Chicken in

東 № 8620

JAPAN RAIL PASS

ORDINARY

Valid for unlimited travel on all lines of the JAPAN RAILWAYS GROUP (JR)

旅客鉄道会社全線(普通車船室用)

FIRST DATE (有効開始日) 3年 8月 10日 (JAPAN YEAR MONTH DAY)

LAST DATE (有効期限) 3年 8月 23日 (JAPAN YEAR MONTH DAY)

MR

Name(氏名) LABRUYERE B.D

Country(国名) NETHERLAND

Passport No.(旅券番号) [illegible]

Price(発売額) ¥ [illegible]

Date of issue(発行日) 3. 8. 10

Issued by(発行箇所) 成田空港駅旅行センター

waar ik een vette kip-hap naar binnen werkte. Kentucky sloot en ik nam de benenwagen naar het Hotel. Het was 01:30 uur toen ik daar aankwam, maar alles was donker en gesloten. Omdat ik bang was mensen wakker te maken als ik ging kloppen of schreeuwen om naar binnen te komen nam ik het besluit de nacht maar wakker te blijven. Ik ging terug naar het centrum van Koshigaya, waar ook alles gesloten was. Ik nam wat blikjes cola uit een automaat en slenterde wat rond door het centrum. Op een gegeven moment zag ik een soort nachtclub waar zo te horen kara-oke competities gehouden werden. Diverse bekende nummers van zowel Japanse als Amerikaanse artiesten galmden naar buiten met de stemgeluiden van zo te horen behoorlijk aangeschoten Japanners. Ik liep een eindje verder toen ik bij de rivier die door Koshigaya loopt aankwam. Ik wandelde langs de oever en rustte even uit op een van de overdekte bankjes, waar het overdag altijd smorend druk is. Het was een behoorlijk warme en benauwde nacht. Ik liep via een andere route terug naar het hotel waar ik omstreeks 04:00 aankwam en daar plaatsnam op een stoeltje en het schouwspel van zonsopkomst tot me liet komen. Om 06:00 kwam er een wat oudere vrouw langs om kranten te brengen en in de huizen naast het hotel kwamen diverse Japanners in ochtendjassen naar buiten om de frisse (nou ja, fris ?) ochtendlucht op te nemen. En even later kon ik toezien hoe enkele oude vrouwen ochtendgymnastiek deden in de achtertuin. Er kwamen enkele joggers voorbij toen ik in de kamer naast de ingang het stromen van water van de douche hoorde. Enkele minuten later stond de chauffeur van het bestelbusje voor de deur die mij verbaasd aankeek toen hij de deur opende. Ik vertelde hem wat mij was overkomen, waarna hij zich meerdere malen verontschuldigde. Waar dat goed voor was, is mij niet helemaal duidelijk. Het was immers mijn eigen schuld, niet die van hem. Ik ging naar binnen, nam nog een snelle koude douche en lag om 07:00 uur eindelijk op bed. Om 10:00 was ik echter alweer wakker van de hitte en ben maar opgestaan. Dit was maar goed ook want om 10:15 uur kwam de Iraanse, niets begrijpende schoonmaakster naar binnen die niets anders kan dan vriendelijk lachen en af en toe enkele Iraanse woorden naar mijn hoofd slingeren.

DINSDAG 20 AUGUSTUS 1991
<JP-20:00 - NL-13:00>

Ik heb vandaag verder niet veel dingen uitgespookt. Ik heb wat rondgehangen in Koshigaya, heb wat praatjes gemaakt met het hotelpersoneel en heb wat TV gekeken in het bij het hotel behorende restaurant. Ik ga straks maar alvast naar bed, in de hoop dat ik nu eens vroeg inslaap. Het was vandaag toch prachtig weer, niet al te warm en niet zo benauwd. Het is vandaag vergeleken met gisteren iets afgekoeld wat mijn nachtrust van komende nacht zou moeten bevorderen. De airconditioning doet haar werk alweer.

Bas Labruyre

❑

WORDT VERVOLGD

Er volgt nog één deel waarna de reeks dagboekverhalen van mij zijn afgerond. In het slot deel een bezoekje aan een Japanse export firma, Akihabara en Kamakura, een cultureel dorp aan zee. En tot slot de nachtmerrie van de terugreis. Een nachtmerrie vanwege de staatsgreep op Gorbatschov die precies in de periode speelde van mijn verblijf in Japan. En als je dan met Aeroflot (de luchtvaartmaatschappij van de voormalige Soviet Unie).....

Speeltips - aflevering 35

Tips en truuks voor de spelfreaks

Magnar

In het vorige club magazine trof u reeds kaarten aan voor Magnar (case 001 tot 004). De rest van de maps krijgt u volgende keer. Bij de kaarten hoort de volgende begeleidende tekst.

In case 001 is het de bedoeling om de drie kaarten te vinden waardoor de laserblokkades verdwijnen en het case uitgespeeld kan worden. Kijk naar de kaart uit MSX club magazine nummer 42.

In case 002 en 003 moet je gewoon van S = start naar E = eind gaan, makkelijker kan niet.

In case 004 moet je zeven magnars zoeken om de laserblokkades te kunnen doorbreken.

In case 005 moet je drie dragon eggs zoeken. Heb je deze gevonden, dan wordt de laserblokkade opgeheven en kom je in het veld met de tien teleports. Welke je moet hebben zoek je zelf maar uit. Verder wel gebruik blijven maken van de teleports, anders vind je het einde niet.

In case 006 moet je 68 gekleurde balletjes zoeken. Dan kun je in deze zeer moeilijke case naar het einde.

In case 007 moet je acht gouden blokjes zoeken. Dan worden de laserblokkades opgeheven. Je moet gebruik maken van de teleports, anders kom je er niet.

In case 008 moet je drieendertig infrarode schermpjes zoeken om de blokkade op te heffen. Maak ook hier gebruik van de teleports en onthoud goed de volgorde waar je vandaan komt en waar je heengaat. Ook zit er nog een bonusveld met extra-levens in.

(Arno en Patrick Cretz, Swalmen, Nederland)

Wonderboy

Wanneer je op de monitor het plaatje van Wonderboy ziet, druk dan op de spatiebalk en tegelijkertijd ZXGHJKLVBNM in. Dan ga je door alles heen, dus ook door de eieren. Probeer deze dan neer te schieten om te kijken of er een levensdrankje in zit, die heb je nodig om in leven de blijven. Als je bij de monsters bent in level 4 en 8 dan ga je ook door de monsters heen. Raak de monsters ongeveer tien keer en dan heb je het spel uitgespeeld.

(August Lannee de Bertrancourt, 11 jaar, Uithoorn, Nederland)

SD-Snatcher

Als je voor de tweede keer in Centre Place, het amusements-gedeelte van Neo-Kobe-City, een kaartje voor de bios gaat kopen met MINDER an $100,00 (het kaartje kost $100,00) dan krijg je plotseling $65.000,00 en een VIP-card (hiermee kun je de "Outer Heaven" club binnen). Dit kun je weer herhalen als je je geld op is. Met het kopen van de allerlaatste pistolen zul je nog even moeten wachten. Pas als je RANK hoog genoeg is, is dit mogelijk. Maar bij de OPTION zijn ook aardige speeltjes te vinden.

Tetris

Als je het spel opstart met spatie ingedrukt (indrukken tot het titel-scherm verschijnt), dan kom je in de MUSIC-MODE.

(Desmond du Préé, Baexem, Nederland)

Randar III

Start disk 4 op en er verschijnen een zevental prentjes op het scherm. Onder elk plaatje staat (waarschijnlijk) een naam. Druk op de F2-toets en bij het plaatje rechtsonder op het scherm verschijnt achter de naam een stukje tekst. Houdt nu de nummertoetsen aan de rechterkant van het toetsenbord ingedrukt en druk tegelijkertijd op de cursor naar boven. Er verschijnt nu een foto. Ik weet nu niet of er bij de andere zes plaatjes ook een foto hoort, want ik heb tot nu toe alleen deze gevonden.

(Reino Boonstra, Leusden, Nederland)

Herzog

Het is wel degelijk mogelijk om de kernraketten te stoppen. Ze zitten namelijk op dezelfde hoogte. Als een rode en blauwe raket tegen elkaar knallen, exploderen ze beiden (het beeld gaat dan even schudden).

Lage levels

Tien motoren, daarachter dertig tanks, en daarna zeven raketwerpers. Zet nu drie kanonnen bij de basis en vernietig met je robot zoveel mogelijk materieel.

Hogere levels

Zet rond de veertig tankkanonnen op zo'n 25% van de baan van je basis af. na een tijdje is het dan erg rustig bij de vijandelijke basis (de vijand is dan over ongeveer 75% van het traject verdeeld). Profiteer hiervan door tanks vlakbij de vijandelijke basis te droppen. Na de rivier moet je onmiddellijk ongeveer tien raketten inzetten.

(Remko Koenen, Meijel, Nederland)

F-1 spirit

- Als je "PIT IN" staat kan je de reparaties versnellen door snel op de naar-beneden toets te drukken.
- Bij Rally kan je op het asfalt je snelheid verhogen door, als de maximun snelheid bereikt is links en rechts te slippen.
- De vijfde motor (V8 1500, 1300 PS) trekt het snelste op, maar gebruikt nogal v veel benzine. De laatste motor (V6 1400, 1030 PS) is daarom het beste alternatief.
- Rem B remt het beste. Bij pompend remmen remt C het slechtste en bij continu remmen A.

(Rutger van Oosten, Son, Nederland)

Pac-Mania

In ronde drie staat op een bepaald veld een springplank voor de ravijn. Ga met je joystick rechts omhoog en spring dan.

Wizzard Larry

Bij het veld LYONS: onder kas 6 zit een deur die naar het einde leidt (aan de rechterkant).

(Marco van Hamersveld, Amersfoort, Nederland)

Runemaster 3

Volgende tips sluiten aan bij het verhaal uit magazine 41.

Hoe voorwerpen kopen bij het meisje in het huisje?

- Druk tijdens je beurt op de tweede vuurknop
- Kies het eerste menu door op de eerste vuurknop te drukken
- Er komt nu links een zwaardje bij je voorwerpen
- Je kan nu met dit zwaardje voorwerpen kiezen
- Dit kost wel een beurt
- Je kan nu ook powerbolletjes kiezen, zodat je HP wordt gevuld

Dit zijn de betekenissen van de voorwerpen:

Het boekje: als je met je zwaardje bij het boekje staat, dan moet je op de eerste vuurknop drukken. Je kan nu kiezen uit drie portretjes. Als je een portretje hebt gekozen, dan moet je op de eerste vuurknop drukken. Als het gekozen personage in de buurt is, dan komt er bij hem een hinderlaag waardoor hij HP verliest.

Het rode hoofdje: kies het rode hoofdje (paardje). Je gooit nu met twee dobbelstenen.

De groene staaf: kies de groene staaf. Je kan weer kiezen uit drie portretjes. Als je een portretje hebt gekozen, dan krijg je een lijst van zijn samurais. Door op de tweede vuurknop te drukken kan je een ander portret kiezen. Je kan nu samurais afpakken van je tegenstander door een samurai te kiezen en op de eerste vuurknop te drukken. Dit afpakken lukt zelden. Het wil nog wel eens lukken met een zwakke samurai.

Soms kom je op een plek waar je uitgedroogd raakt. Elke stap die je nu doet, kost een HP. Dit kan je ongedaan maken door grijze powerballetjes (F 500,-) in te nemen.

Dan heb ik nog een paar vragen: je komt soms een oude vrouw tegen. Bij een kort verhaal dan je dan tegen een tijger vechten. Bij een lang verhaal kan je 500 gulden inleveren. Waar dient dit voor? Je komt soms ook een vrouw tegen die je een soort perkament aanbiedt. Waar dient dit voor? Bij een oude man kan je twee beurten overslaan. Iemand een idee waarvoor dit dient?

(Chris Geertsma, Drachten, Nederland)

TRUUK UIT DE OUDE DOOS (afl. 21): Bubble Bobble

Als je het spel tot stage 100 kan spelen en als je erin slaagt super bonner te verslaan, verschijnt er eerst een leuk plaatje en een "happy end". Dan verschijnt er een nieuw scherm waarop te lezen staat : "This is not a true ending. You have to solve the mystery of ..." (de naam van het mysterie ben ik vergeten). Daaronder staan een aantal onbegrijpelijke tekens. Deze tekst is echter makkelijk te ontcijferen doordat de eerste 2 rijen niets anders zijn dan het alfabet omgezet in vreemde tekens. De rest van de tekst is (na vertaling):

ULDLDUUL
FOR GET THE POWER OF RAINBOW



Deze code moet je intikken in het beginscherm, daar waar je moet kiezen tussen 1 of 2 spelers. De code invoeren doe je als volgt:

U = joystick/cursor omhoog
D = joystick/cursor omlaag
L = joystick/cursor naar links
R = joystick/cursor naar rechts

Als je dit gedaan hebt zal het scherm blauw worden en verschijnt er bovenaan: **SUPER BUBBLE BOBBLE**. Wanneer je nu het spel opstart zal je zien dat de vijanden niet meer dezelfde zijn.

Gedurende het spel kan je nog meer van die code's vinden, namelijk in de bonusstages. Deze zijn dan weer te vinden in de poortjes. Deze poortjes verschijnen in stage 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90. In stage 100 kan er natuurlijk geen verschijnen want dit is de laatste stage. Het is wel mogelijk dat er een verschijnt in stage 99. Als je zo'n poortje binnengaat, kom je in een veld waar een heleboel diamantjes liggen en in het midden staat weer een onleesbare tekst. De tekens zijn echter altijd dezelfde dus het alfabet blijft bruikbaar. Ik heb al 5 verschillende code's gevonden:

- *DULDLUDU*
  Je krijgt meteen een schoentje (power up). Deze code heb ik gevonden in stage 20. Onder de code stond de volgende tekst : FIRST KEYWORD...R
- *RRUUDLDUU*
  SECOND KEYWORD...A (RONDE 30)
  Je kan kiezen in welke stage je begint (tussen 1 en 30).
- *UULRULDD*
  SIXTH KEYWORD...?(*) (RONDE 80)
  Je krijgt meteen 5 levens.
- *LDLULDLU*
  SEVENTH KEYWORD...W (RONDE 90)
  Je krijgt alle snoepjes + schoentje behalve de snelschietsnoep.
- *RURDRURD*
  (**) Je krijgt alle snoepjes + schoentje

(*) Ik was niet snel genoeg om op te schrijven wat het 6e keyword was. Als je nl. te lang in de bonusstages blijft verschijnt er zo'n witte walvis, en als die je pakt...

(**) Dit keyword heb ik zelf gevonden, gewoon door het tegengestelde te doen dan met de code uit ronde 90. Ook deze code's moet je invoeren tijdens het beginscherm. Let op: je moet eerst de code voor super bubble bobble invoeren, anders werken ze niet. Je kan ook nooit meer dan 1 code (de code voor super bubble bobble niet meegerekend) tegelijk ingeven. Als je met 2 spelers speelt krijgt jammer genoeg slechts 1 speler de krachten. Je kan kiezen wie dit wordt door de code in te voeren met de joystick in poort 1 of 2. De items die je verkrijgt door deze code's behoud je altijd, zelfs al verlies je een leven. Zoals je ziet zijn er in stage 10 en 50 geen poortjes te vinden. Hier kunnen echter wel deurtjes (niet dezelfde) verschijnen. Als je deze pakt sla je een heleboel stages over.

(Thomas Vidts, Gent, Belgie)

Gratis PPT boek aanvragen

Werd een tip van u geplaatst in MSX club magazine, verstuur dan het speciaal daartoe bestemde kaartje dat u bij deze rubriek kan terugvinden. ALLEEN via dit kaartje kan er een gratis boek worden aangevraagd. Indien u één of meerdere PPT boeken wil kopen, raadpleeg dan de colofon voor de bestellingswijze.

Dank aan alle inzenders!

Christophe van Cauwenbergh en "GAME MASTER" Wim Dewijngaert

Aanvraagformulier Peeks, Pokes en Truuks boek

Mijn speeltip over ________________ is verschenen in MSX club magazine nummer ___ . Gelieve mij daarom volgend exemplaar toe te sturen:

❑ PPT 1 ❑ PPT 2 ❑ PPT 3 ❑ PPT 4 ❑ PPT 5

Naam: ____________________
Adres: ____________________
Postcode + stad: ____________________
Land: ____________________

Gelieve dit formulier (of een kopie ervan) in BLOKLETTERS in te vullen en op te sturen naar: Christophe Van Cauwenbergh, Herfstlaan 11, B-3010 Kessel-Lo.

Clubcorner

Schijf is niet goed
Als u een schijf van ons ontvangt en dat kan een schijf van het diskabonnement zijn of een schijf van een bij ons besteld programma komt het wel eens voor dat het niet goed werkt. Neem in zo'n geval even contact op met Gerrit Willemsen (03408-85634) voor Nederland of Wilfried Hermans (014/545974) voor België. Is het een fout van ons of PTT wordt het voor u kosteloos vervangen. Is het een fout(je) van u dan zijn wij ook bereid die tegen minimale administratie- en portokosten te herstellen. Neem hiervoor liefst telefonisch contact op met voornoemde Gerrit en Wilfried.

Bestellungen
Für unsere MSX-freunde im Ausland möchten wir bekanntgeben dass Bestellungen nur akzeptiert werden können wenn dabei eingeschlossen ist ein Euroscheck oder eine Internationale Postanweisung. Adresse: G. Willemsen (MSX Club B/N), Eurovisieplein 41, 3402 GE IJsselstein.

Orders
For those people who live outside The Netherlands we would like to emphasize that orders can only be accepted when a Eurocheque or International money-order is enclosed.
Address: G. Willemsen (MSX Club B/N), Eurovisieplein 41, 3402 GE IJsselstein,

Betalen abonnement
Betaal geen abonnement uit eigener beweging. Als uw abonnement op zijn einde loopt krijgt u van ons automatisch een acceptgiro met het juiste bedrag toegestuurd. Gebruik deze giro alleen voor het betalen van uw abonnementsgeld ! Wel kunt u als u uw abonnement wilt omzetten in een diskabonnement het bedrag aanpassen.

Tien procent korting
Leden/abonnees kunnen op alle bestellingen van CLUBPRODUKTEN onder vermelding van hun lidnummer 10 % aftrekken. Produkten van derden, die wij soms ook aanbieden zoals BEL'92, Nosh en Magnar zijn hiervan uitgesloten ! Vergeet niet uw lidnummer te vermelden daar anders de verzending NIET plaatsvindt totdat u uw lidnummer doorgeeft cq alsnog de 10 % betaalt.

Geef telefoonnummer
Als u de club eens schrijft geef ons dan een telefoonnummer waaronder wij u kunnen bereiken. Het werkt voor ons veel sneller en prettiger. Wij doen het in onze vrije tijd. 008 (nu 06-8008) kost ons geld en vééééééél tijd. Wilt u niet dat uw nummer bekend wordt of heeft u geen telefoon, bel ons dan op en wij hoeven niet te bellen.



COMPUTER CLUB GOUDA

(INT.) DISTRIBUTIE van:
HARDWARE - SOFTWARE - SUPPLIES

Middelblok 159
2831 BM Gouderak
Holland
Tel.: 01827-2272 (Arjan)
Tel.: 01820-19913 (Gert)
Fax: 01827-4720

Vanwege de vele positieve reacties handhaven we de huidige lay-out van onze advertentie:

Software

* Aladin (DTP programma)	Zandvoort
Columbus (tekenprogramma)	45,00 DS2+
* Cruncher	Zandvoort
Edicad (cad in 3D)	60,00 DS2
Game Stamp	32,50 DS2
Hisoft C	12,50 DS2
Hisoft Pascal	25,00 DS2
Magnar	45,00 SS2
* Megadoom	40,00 DS2+
Mous Master 1.0	45,00 DS2+
Nevada Cobol	12,50 DS2
Nosh	30,00 DS2
Playboy Strippoker	35,00 DS2+
Plotterdisk I	25,00 SS2
Plotterdisk II	32,50 SS2
Quattro	20,00 DS2
Stampconverter	32,50 DS2
Synsation (FCS demo)	12,50 DS2
WB ASS2 (assembler)	50,00 DS2

Boeken

MSX DOS 2 handleiding	30,00 NED
V 9938 (MSX2 videochip)	50,00 ENG
V 9958 (MSX2+ videochip)	15,00 ENG
V 9990 (videochip)	60,00 ENG
AY-3-8910/8912 (PSG)	30,00 ENG
S 1985 (MSX engine)	17,50 ENG
S 3527 (MSX engine)	15,00 ENG
Y 8950 (MSX audio)	30,00 ENG
YM 2413 (MSX music)	25,00 ENG
Z8581 (7 MHz.)	5,00 ENG

Diskdrives (720 kB, 1" hoog)

Chinon (+ kabel)	150,00
Externe drive met voeding	275,00
Losse kabel	17,50
Inbouw in VG 8235	200,00
Inbouw in NMS 8245	190,00
Inbouw in NMS 8250	150,00
Inbouw 2e drive NMS 8250	150,00
Inbouw in Sony HB 700	175,00

Hardware

MSX DOS 2	60,00
7 MHz. printje	50,00 NED
Diskettebox (slot, 80st	17,50
Voeding 220 V naar 110 V	125,00
RGB-Scartkabel	45,00
Toeprom	225,00 NED
Verloop voor 27512's	60,00

Japanse Import

Turbo R FS-A1GT	1795,00 JAP
Panasonic muis	140,00
Sony digitizer	675,00 PAL
Sony digitizer	575,00 NTSC
Illusion City	175,00 TurboR
Datapack Turbo R	230,00 JAP
Seed of Dragon	175,00 TurboR
* Fray Turbo R versie	150,00 TurboR
* Ranma Nibunishi ½	210,00 TurboR
Princess Maker	245,00 DS2
* Campaign version Super	160,00 DS2
* Heroes of the Lance	145,00 DS2
Disc Station 32 + CD	160,00 DS2
* Parodius (Konami, SCC)	99,00 ROM2
Niko Niko	150,00 DS2
* MSX FAN + disk	25,00 DS2

- Andere produkten: op aanvraag -

Checkmark produkten

FM "stereo" Pak	130,00 NED
512 kB Memory Mapper	275,00 7 MHz.
1024 kB Memory Mapper	350,00 7 MHz.

Interne geheugenuitbreidingen

NMS 8250, 8255 en 8280

Naar 256 kB	100,00
512 kB	220,00
1024 kB	300,00
2048 kB	450,00

Geheugenuitbreidingen (vervolg)

NMS 8235/00

Als 8250, maar slechts tot 1024 kB.

NMS 8235/20, NMS 8245

Naar 256 kB	145,00
512 kB	225,00
1024 kB	350,00

HB-F700

Naar 512 kB	210,00
1024 kB	300,00
2048 kB	450,00
4096 kB	900,00

HB-F900

Naar 256 kB	190,00
512 kB	290,00
1024 kB	400,00

Voordeelsetjes

(niet voor alle computers)

2+, PAC, 7 MHz., 1024 kB	665,00
2+, PAC, 7 MHz.	445,00
2+, 7 Mhz.	330,00
7 MHz., 1024 kB	325,00
7 MHz., 512 kB	290,00

Overige interne hardware

Inbouw van 7 MHz.	85,00 PH/SO
Inbouw van DOS 2	100,00 PH/SO
Inbouw van FM-PAC	160,00 PH/SO
Ombouw naar MSX2+	295,00 PH/SO
V9938 vervangen	75,00 PH/SO
64 kB VRAM extra	75,00 PH/SO
Timesoft 2+ -> goede 2+	175,00 SONY
Snelle diskrom	75,00 SONY
Engine vervangen	250,00 PHIL
Ventilator plaatsen	75,00 PH/SO

* Alle produkten met een * ervoor zijn nieuw of in prijs verlaagd.
* De produkten worden geleverd met garantie.
* Zelfs de Turbo R is op voorraad. Ook af te halen op Zandvoort !

- Alle prijzen inclusief verzendkosten, uitgezonderd "inbouw". Rembours *f* 5,=. Wijzigingen voorbehouden -

Bankrelatie: Rabobank nr. 32.25.08.185 t.n.v. A.E. Prosman Gironr. van de bank 511887 Gouderak

4e MSX COMPUTERDAG

ZATERDAG 19 SEPTEMBER 1992
SPORTHAL PELLIKAAN ZANDVOORT

Vertoning Japanse MSX videofilms



Fax : 02507 - 14291

Demonstratie, verkoop en veiling
van de nieuwste MSX software

INFO: POSTBUS 195 2040 AD ZANDVOORT

VAN 10.00 TOT 17.00 UUR

A.J. V.D. MOOLENSTRAAT 5

TOEGANGSPRIJS *f* 7,50 TOT 12 JAAR EN 65+ *f* 6,50

INTERNATIONALE MSX BEURS

MET VEEL MSX NIEUWTJES